

*** セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区78日 1-2-12 お客様報談センター ■0120-012235 受付時間 月一金 10:00 ~17:00(税原日除く)

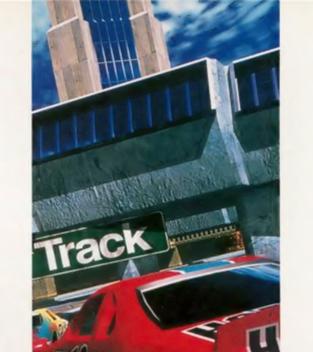


このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

通信対戦対応

2間百列電ス別応 ・適信対戦サービス(X BANDシステム)利用には、別売のセガサターンモデム(14,800円)及び、セガサターンメディア カード(2,000円)が必要です。また、プレイには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BAND システム利用料金(セガサターンメディアカードから課金)が必要です。 ※対戦ケーブルによるブレイには、セガサターン 及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円 発売中)1本が必要です。



HORNET



S B A C

K!



あの「デイトナ®USA」から1年半、300km/hオーバーのマシンがさらにパワーアップして帰ってきた。













好評につき再申込受付開始!!

ユナ・ファン必携のCG画集!!

Mika Akitaka

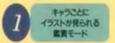
Baka ab 1921-192

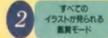


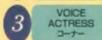
明貴美加氏が描く、ユナの世界を完全収録!/ セガサターン専用ソフト『ユナ3』('97年発売)を プレイする前に、絶対手に入れておこう!/

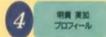
■セガサターンならではの、美しい鮮明画像が満載/

- ■セルイラストにCG処理した背景とBGMをミックス/ ■ユーリィ、リアはもちろん、暗黒お嬢様13人衆も続々登場/
- ■ユーリィ、リアはもちろん、暗黒お嬢様13人衆も続々登場/ ■「Illust Works」でしか観れないコスチュームにも注目/
- ■VOICE ACTRESSコーナーなど楽しいイベントも盛り沢山/











●セガサターン用ソフト [通信販売/期間限定商品] 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works

価格: 税込価格3,800円+送料420円=通販価格4,220円 平成9年 (*編込用紙1改あたり)まのお申し込みになります。

2月25日(火)以降順次発送予定(郵便事情によりお届け日の変更があります。)

お申込方法

この商品は、通信販売による期間限定商品です。郵便振込でしかお申し込みできません。お近くの郵便局より、下記の要領でお申し込み・お振り込みをしてください。

- 郵便号の払込用紙に、あなたの住所・氏名・電話番号(市外局番を明記)等、必要事項を記入例に従ってもれなくご記入ください。振込用紙の通信欄に、商品名を必ず明記して申込締切日までにお振り込みください。
- ●発注後の申込取消及び不良品以外の交換は受け付けておりません。
- ※振込手数料は、お客様のご負担となります。
- ※申込締切日を過ぎた場合、お申し込みできません。(手数料を差し引いての返金となります)
- ※過剰入金はご返金できません。お間違えのないようご注意ください。
- ※商品は、普通郵便にて発送いたします。海外への発送はできません。
- ※振込金受領証は、商品到着まで大切に保存してください。
- ※入金確認は受け付けておりません。

■振込用紙記入例



■手続きに関するお問い合わせ先 ハドソン ゲームサポートセンター 振込口座番号: 02760-0-14740 振 込 先: 株式会社ハドソン

札幌 / TEL.011-821-7015 東京 / TEL.03-5261-2060 大阪 / TEL.06-251-0322

ユーモア ネットワーク 会員募集中!! 雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい 入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。 ハドソンユーモアネットワーク事務局 〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00~18:00)

ユーモア アクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!

■札 幌/011-814-9900 ■東 京/03-3260-9901

■名古屋/052-586-9900 ■大 阪/06-251-9900

■福 岡/092-713-9900



一切の記憶を失ったまま「マイス大公国」に現れた主人公「ディーネ」。 侵略と謀略を繰り返す戦乱のうねりの中で、「失われた記憶」の謎を解きあかす旅を続ける。 ファンタジーイラストの巨匠・山田章博とRPGデザイナーの門倉直人が 創りだす壮大な歴史ドラマは、神話の謎へと展開して行く。

新発売5,800円(税別) CSEGA ENTERPRISES,LTD. 1996







おーい、サームセンターにかるそうだ!



BOOMER

ケームセレクターはゲームセレクターは

Downer

Boomer.

ビクターのゲームセレクターならつなぎ換えナシ、電源不要、しかも切換え らくらくワンタッチ!

S端子付AVセレクター **JX-S8** S端子付ゲーム機にも 使えます。



AVセレクター **JX-6** 使いやすい 大型切換えボタン。



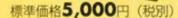
ゲームセレクター **JX-5** 最新ゲーム機にピッタリの デザイン&カラーが大好評。



AVセレクター **JX-3** 場所をとらない



:::





標準価格4,500円 (税別)



標準価格2,500円(税別)



標準価格2,300円(税別)

三三衛馬のノンストップ。アク

RAID

© 1996 CORE DESIGN LIMITED © 1997 Victor Interactive Software Inc.

ションアドベンチャー

この商品は、(検)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用の ソフトウェアとして、自社の管録音標 製電機の使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

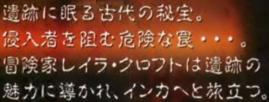


ERS L19'-2











1月24日 発売予定

¥5.800(税抜

*™***Victor**

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクター ソフト本部 150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133



蘇る最速の系統の最近の音楽を開けませる。

「ハコスカ」や「ケンメリ」など歴代のスカイラインGT-Rをはじめ、

最新の180SXまで、NISSANが誇るスポーティーカーが堂々ラインナップ。

忠実に再現した本格的ドライブシミュレーション。実中データをもとに外観/内観はもちろん、ハンドリングやエンジン性能などを

セガリターン 好評発売中 まな: 6,200円 (899)

例回フレー・ \$-20 エンジン特製キーホルダー(se プレミアムパック

> ブレミアムバック はなくなり次第 終了させていただきます。







日産のスポーティーカー8種類が登場。 スカイラインGT「ハコスカ」「ケンメリ」「R32」「R33」 フェアレディーZ「240ZG」「300ZX」 シルヒア、180SX



プレセント!

クイズ:エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社から発売される、 本格的ドライブシミュレーションゲームの名前は? 「NISSAN Presents ○○○○ドライビン GT・R」 (〇に当てはまる4文字をお答えください。)

ヒント:「NISSAN Presents オーバードライビン GT-NISSANのスポーティーカー8種を忠東に再現し NISSANのスポーティーカー8種を忠美に再現し 本格的ドライブシミュレーションケームです。

応募方法:官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年献 職業、電話番号を明記のうえ、 下記の応募先までご応募ください。

宛先:〒107 東京赤坂郵便局止め

OVER DRIVIN' GT-R「GT-Rプレゼントキャンペーン」

締切:平成9年2月末日(当日涌印有効)

発表:当選者には直接通知します。

- ●当退後の権利の譲渡、換金、他の賞品への変更はできません。
- ● 賞品の受け渡しに関しては、車庫証明が必要となります。

 ●当選者が20版未満の場合は、賞品の受け渡しの間に保護者の方の場面が必要です。

 ● 登録時に必要な本体価格以外の保険料、検金、その他一切のは費用は、当選者の負担とさせていただきます。





Bandaloust 😂 Blanka 📆 AND THE PERSON OF THE PERSON O

歴代GT-Rから最新180SXまで徹底再現。受け継がれたスピードの美学がごこにある。

●伝説ともいえる歴代GT-Rをラインナップ。励えてフェアレディーZ、シルビア、180SX等、NISSANの誇るスポーティーカーを完全に再現。 ●登場する全ての車は、支車のデータを完全にシミュレート。 ●ハイライトシー ンが自動的に陽響され、レース後、再現が可能。 ●リブレイ戦終経戦。 ●ゲーム中の機点は運転隊など6つから選択可能。リブレイ中、ハイライトシーン再生中も7つの視点で再生可能。 ●コースはクローズドサーキット6コー ス、オープンコース3コース。●完全ロケによる実写ムービーを収録。●タイムトライアル、対戦、レース、トーナメントの4つのケームモード。●画面分割による2人同時プレイか可能。



エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都島川区上大崎2・24-9 I Kビル3F インターネット・ホームページ http://www.ea.com/EAVWEB/

好評キャンペーン(第

ウイニングポスト2 プログラム 96発売記念

を送って日本中のライバル馬と対戦しよう! 優勝馬には"伝説の称号"が、さらに上位入賞者には賞金を進量!!

所能を対すさなかった人も、今回所たり的料する人も、そみの製造の実力をはすティンスがあびやって来た! 作取所のバスフートを専用ハガチに記入して送るう。ソフトはスーパーファミコン、サターン、フレイステーション対応のどれでもOK。 全層所には、フィニングドストファン量大の名誉である時間が迷られる。もちろん、ウィニングカップだけの特別な「伝説」の作号だ。 そのほかに資金も用名されている。あのスーパーホースを扱く意味的をめざせ!

商品に問梱された専用ハガキに、必要事項をご記入の上お送りください。

詳しくは専用ハガキをご覧ください。なお、専用ハガキ以外でのご応募はできません。第1回ウイニングカップの応募要項が封入されたソフトを購入された方も応募できます。

【排ルスト格】 競走馬の距離適性に応じて、以下の3種類のレースから、「つ選んでください。

(A) 1600メートル・芝 (B) 2400メートル・芝 (C) 3200メートル・芝

【表彩】 優勝: "伝説の称号" 及び賞金10万円 3名

準優勝:賞金5万円 3名

散黜賞:5千円相当の賞品 10名 *##.###はA·B·Cの告レース別に表彰いたします

(応募期間) '96年12月16日~'97年1月24日 | 当日河印有効

ウイニングカップの経過、結果は月刊 DaGamaで! ウイニングカップの詳しい内容は、光栄見行の月刊誌 "DaGama"に 連載されます。まずは発売中の2月間を見てなっ

ゲーム、コミック、小説、イベント、歴史に関するネタならなんでもありの

月刊誌。もちろん最新のKOEIソフト情報も充実! 每月30日発売 定価780円

競馬シミュレーションゲーム



プログラム'96



●6,800円

プログラム'96"を極めるならこの1冊! ウイニングポスト2 プログラム 96 ハイバーガイドブック A5判 定価1,200円(製込) 4-87719-405-3

秀吉・信長セット好評発売中

2作そろってお買い得! 年末年始は戦国三昧!!

秀吉の一大出世物語。

太閤立志伝

●7.800円

歴史SLGの定番ソフト

●9.800円 単紀さいとうらいからい

通常合計価格 17,600円 特別価格

●幕集職種/1パゾコン・ワークステーション技術者 [C言語、アセンブラ 8086系・68系・65系) を使用〕 2 シミュレーションソフトウェア技術者 3 OS、テータベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者 4.ゲームデザイナー 5 業務用ゲームプログラマー 6.CGデザイナー (3次元) グラフィックデザイナー 8 出版・編集 9 マニュアルライター ⑪サウンドドラマCD企画制作 行海外営業 | 英語使用 セコンピュータシステム営業 13 法務は経理・財務。管理職技施含む

●資格/1 専門卒以上22~36度位 2 実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により侵遇。異給年間、賞与年2回 | 95実績745カ月 | 、社保完備、独身寮・社宅完備、完全退休2日制、年間休日126日 ●株式東証二部上場 - 希望職権明記の上、理程書及び職務終理書を下記までご送付ください - 命 - でご連絡いたします - 程密厳守、歴不返。向、6~9を希望される方は作品 | 5点以内| をご送付ください、作品は選考後ご返却いたします 下明な点は指導者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区異軸町1-23-3 株式会社光栄 秘務部 人事課 SS係 TEL 045-564-3111(直)担当:杉山・三村



かつてパソコン版で大好評を博し、今なお語り継がれる名作SLG 『水滸伝』が装いも新たにいよいよサターンへ登場!天命により

梁山泊に集う108人の好漢たち。果たして憎き高俅を倒せるか?

(計伝世界を完全解説)金ブレイヤー必読書 k講伝。天命の誓いハイバーカイドフック









数々の賞に輝き、記録的なロングセラーを跨る「三國志」シ リーズ第1作がそのイメージを一新。高い評価を得たシンプ ルで奥の深い内容はそのままに、3DCG、オーケストラ演奏 によるBGM等演出面を格段に強化して、今、その姿を現す! 1月31日 **●6.800**阿





KOEIの好評ラインナップ



英傑を支えた民たちが、大陸統一の鍵を握る。 本格派歴史SLG、驚異のシリーズ最新作。

歴史シミュレーショングーム







▼歴史シミュレーションゲーム マニューエンターテイメント

マリコエイションケーム

マビジネスシミュレーションゲーム

マイングリッシュドリーム



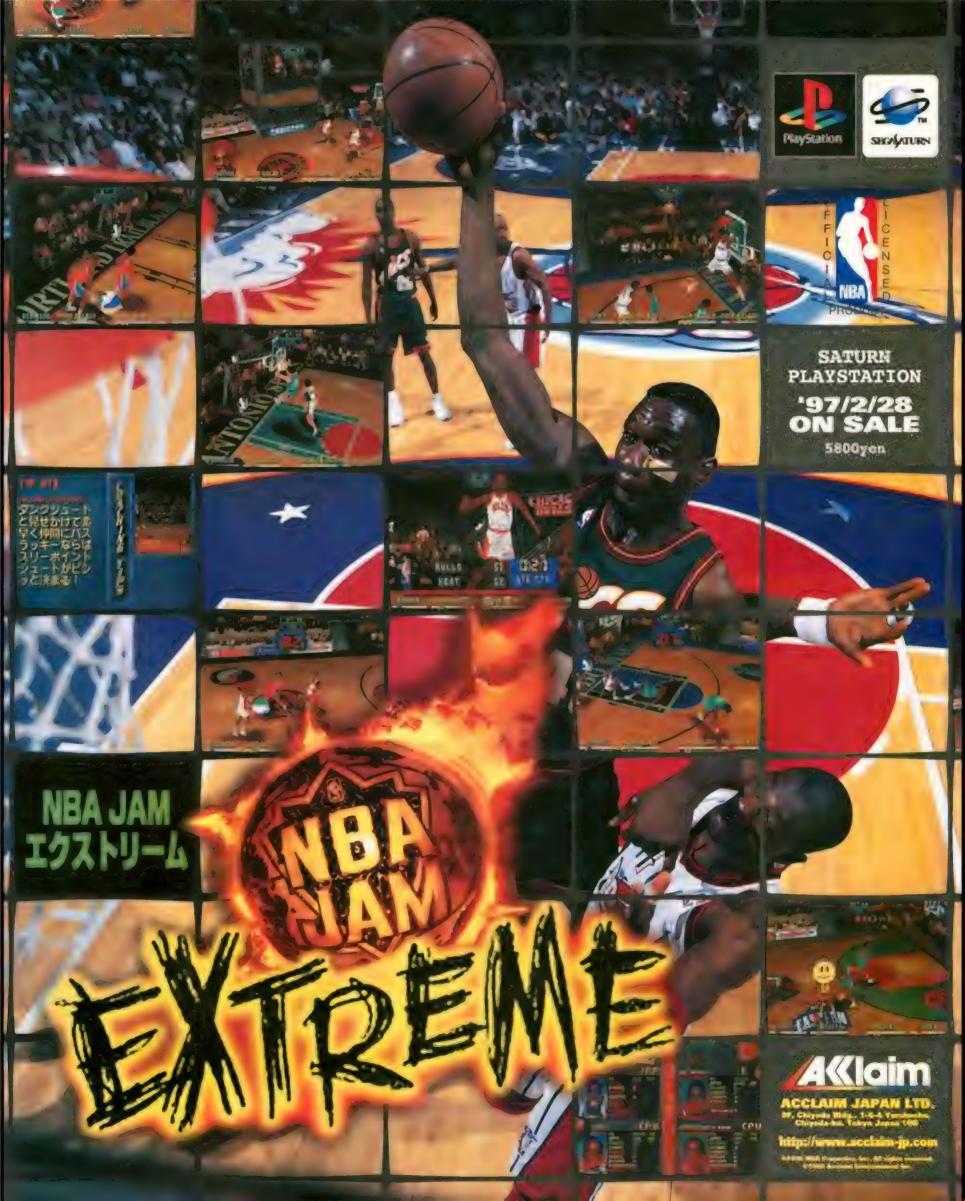


STATE THE SETS OF A L. C. ALTERSON STREET BY DECIDENT \$ 2-1 (TOTAL MOTE).

IST KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・ TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断権製・レンタル及び中古能表は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の棚ご利用ください。 ■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のたる変更する場合があります。 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。











STRONG STYLE

©1993 System\$oft Corporation ©1997 DUAL/OZ CLUB



- ◆ セガサターンソフト[大戦略]をシステムソフトが初めて企画、監修。バソコン版[大戦略]V]と[現代大戦略EX]を融合させ行主く新しいタイプのウォーシュニレーションソフト。
- ン大規
 語マニアにけではく、切心者でも選子にならいばかい でもわかるモード)付。 今まで、大乗略シリースはチョット取 居が高いので手が出せなかったユーザーもこれで安心。
- ・マップエディラは底が付いたので、オリジナルマップの作成。 か可能。オリジナルマップ、Eセーフしておけば対域もOK。

97年2月14日(金) 共元式证!!!

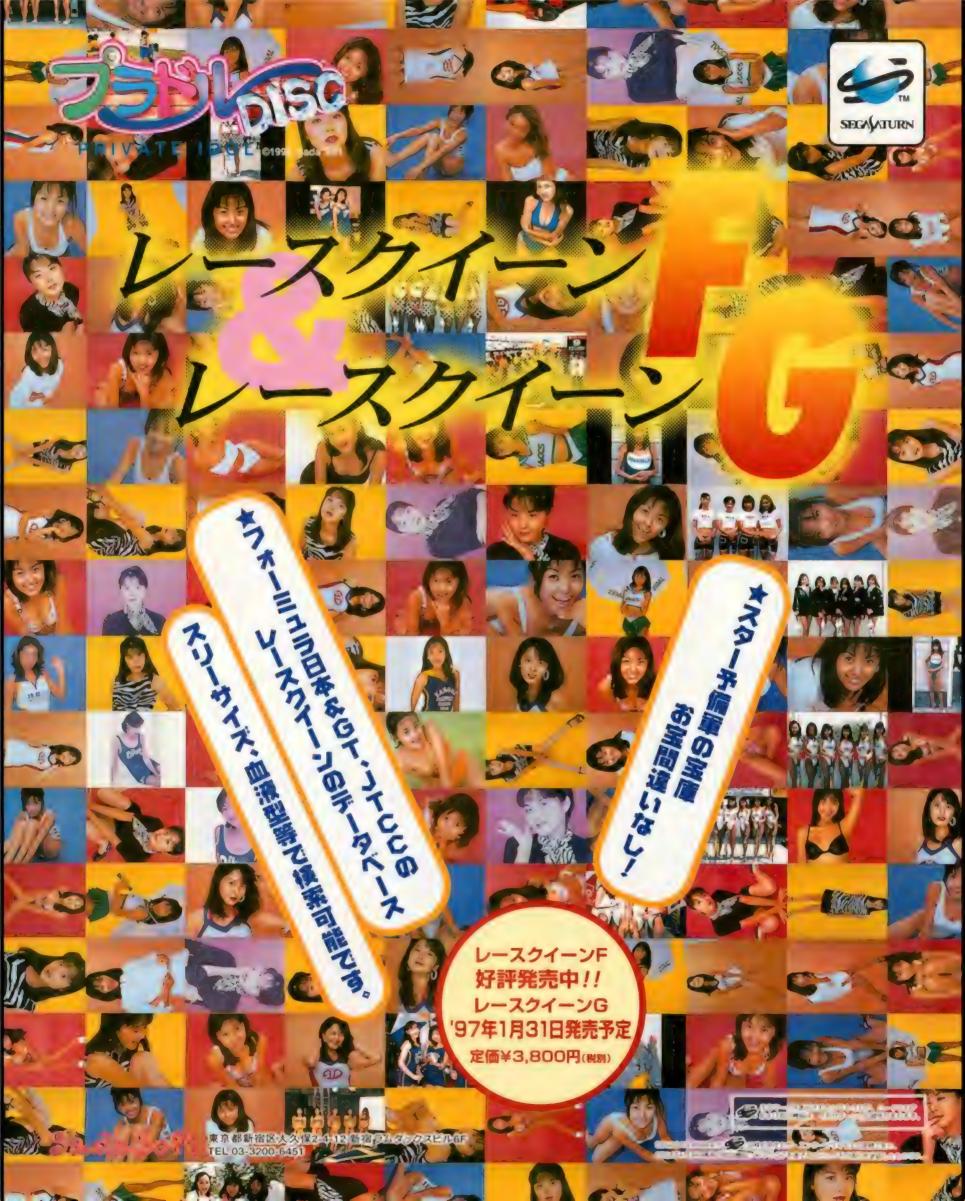
福坪価格¥6,800(税別) 企画監修・システムソフト

OZ QUB

★ こりマークシとにこれたソフトウエノ、……トウエス および川辺を開す、セガサターンと互際は対象のます。

SEGASATURNをよび は現成会社セガエンタープライゼスの関係であり、 SEGASATURNを用の形式目間・ソフトウエアを載するのとしてそのまを発送したものです。

〒150 東京都渋-FE 4783 27 17 TEL 03-3476-771-0 FAX 03 3-476-7799









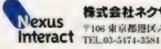
好評発売中

¥5,800((RR)))

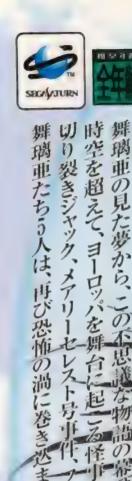
CAST/坂本真綾(武蔵野香) 佐藤多美(神谷高美) 宮川美保(羽田みゆき) 山口由里子(赤坂真弓)

ソフトの内容、価格は予告なく変更することがあります。 本ソフトを当社に無新で複数すること、および賃貸(レンタル)、中古品販売(疑似レンタル)については、これを一切許可しておりません。

(株)ネクサスインターラクトゲーム開発スタッフ募集中(企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理・総務)



株式会社ネクサスインターラクト 〒106 東京都港区六本本7-18-23 DKビル4F







paranormal



しまうのだった

跡



VOICE SELECTION

NIGHTRUTH "Maria" の出演声優たちが MPEGの超キレイな映像で出会える!

好評発売中! 価格2.480円(機関)



★プライベート・イベント開催!!

- ●と き…'97年春
- ●ところ 東京にて

■応募方法・・P/S ナイトゥルース "Mの所")、S/S ナイトゥルース "Maria")、 「MAKING OF NIGHTRUTH 2」の特についているパーコードを 切り取って官製はがきに貼り応募してください。住所・氏名・年齢と、

人気声優多数出演予定!!

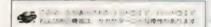
連絡先電話番号を必ずお書きください。

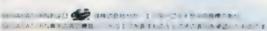
|応募締切・・・・97年1月8日 当選の発表は、銀待券の見送をもってかえさせていただきます。 単・イベントのお電話でのお願い合わせは受け付けておりませんので、ころ本くにさい。



宮村優子 若本規夫 折笠 愛 氷上恭子 三石琴乃 かないみか 冬馬由美 林原めぐみ他

★インターネット ホームページ開設! http://www.sonnet.co.jp/



















文部省語可認定CG教育校

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・別団法人 日本規模党教育協会員。社団法人 日本資価を協会員 数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均制備・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈 「無料1日体験入学」あり 「無料学院説明会」あり

000120-310-042-FAN 0120-310-595***

128-to 17862 URL http://www.jkl.co.jp/YAG/ I-Mail yag_info@po.infosphere.or.jo

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメ制作科(1年) BGテザイナー(背景美術)科(1年)

②性には、 ②性が、②氏名(1)分) ③TEL 「年齢 5.字年(確実) で希望学科 ②(案内書)あるいは(体験)又は(説明会と 明記(太下配住所へ。

見学随時・TELにて予約を

デビュー・プロダクション所属99%(電標)とりの代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。 お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-12 代々木アニメーション学院 原宿声優スタジオ (03) 3470-1105



月三十

SEGA SALLERALE











SOFT

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は祝込です。 お近くの書店、コンピニエンスストアでお求め下さい 東急級駅売店でもお買い求めになれます

リグロード サーガ2 パーフェクトガイド

他では見られない詳細なオリジナルMAPでパーフェクトクリア! 其の弐

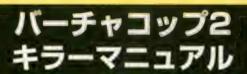
より戦略性を増した3D立体バトル開発者直伝のテクニックで徹底攻略! 其の参

新システム「技融合」も完璧フォロー、200種類以上の技が一目でわかる! 其の四

開発者書き下ろしの「ブレ・ストーリー」も独占掲載!

人気タクティカルRPGのすべてが こに解き切かされる!





定価1.100円

キャラクターや設定紹介、全4ステージすべての詳細マップ、 高得点をとるための攻略テクニック、ウラ技、開発者インタビ ューなど、"コップ2"を楽しむための情報満載の完全ガイド。

パンツァードラグーン OVAファンブック

定価2.200円

B2ポスター付 セガサターン用3Dシューティングゲーム「パンツァードラグーン」

がOVA化!!

OVAのキャラクター設定・ストーリー 紹介・声優インタビュー・ゲーム開発者 インタビュー・制作者インタビューなど を掲載。

内容盛りだくさんのファンブック!!





電腦戦機バーチャロン パーフェクトガイド

ノグバイバーズ パーフェクトガイド

定值1,600円

バトルアスリ テス大運動会 パーフェクトガイド

定值1,600円

マリオ64 スーパーガイド

定值1.100円

コルサマナー ワールドガイダンス 大堆明出来!!

定価2,000円

ノスターズ~ネオ ジェネレーションズ~オフィシャルガイト

定価1,100円

原画及設定資料集 大增屬出来!!

定価2.000円

2011年間最高を表現の

一儿的公司裁定直隸是

定備2,000円

EVE burst error 原國系書籍的

定值1,800円

Will by the British

定值3,200円

ソフトバンク株式会社/出版事業部

10260/12/03/03/03

サクラ大戦のすべてをここに集結した、

家華絢爛太正浪漫本!

さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの。きもの&袴セット。をはじめ、 帝撃・ 花組隊員はもちろん、 華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。 黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲

盛りだくさんのプレゼントも用意。

充実! 帝都大事與揭

描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

弐大付録



セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVoli

CD-ROMに一挙収録! ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを



定価1.480円

for SEGASATURN/Windows Macintosh/3DO/PCFX (セガサターン、Vサターンで再生する場合、 別売りのセガサターンフォトCDオペレーター かツインオペレーターが必要です) SOFT

フトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。 お近くの書店でお求めください

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 © RED 1996

1997年1

P38

特報!

ファイターズ メガミックス 機動避士ガンダム外伝皿 競かれし者

・キング・オブ・ファイターズ'96

脱サムライスピリッツ武士道烈伝/エネミー・ゼロ

天外魔境 第四の黙示録

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

マジカルホッパー/マンクスTT

FITHUSA CIRCUIT EDITION

スカイターゲット/ダイナマイト刑

サイバーボッツ

ADVANCED WORLD WAR FERRINGE

クオヴァディス2 意思機能オヴァン・レイ

香笋科西恩

落ちゲーデザイナー 作ってポン!

クレオパトラフォーチュン

だいなつあいらん

My Dream~オンエアーが特でなくて~



P216 セガAM2研EXPRESS NEO AM2研NEWタイトル続報!

「DIGITAL DANCE MIX 安室祭 スカッドレース

SEGASATURN PRESS!

P108

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!
ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー/雀帝 バトルコスプレイヤー
新海底軍艦〜銅鉄の孤独〜/NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ福
リターンファイアー/スペースジャム/DOOM/NBA JAMエクストリーム
ふしきの国のアンジェリーク/ハークスアドベンチャー/デジタルアンジェ〜電脳天使SS〜
天城紫苑/紫炎龍

P149

COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!
グリッドランナー/テラファンタスティカ/D-XHIRD/トゥームレイダース/優駿 クラシックロード
水滸伝 天命の智いV天地無用! 連鎖必要/ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
ブラストウィンド/パネルティアストーリー/ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚/銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
サクラ大戦 花組遺信/3Dベースポール/SUPER CASINO SPECIAL/ロードランナー エクストラテトリスS/実戦パチスロ必勝法!4/ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版/ROOMMATE~井上涼子~



SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!
バーチャコップ2/電脳戦機バーチャロン/サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
シャイニング・ザ・ホーリィアーク/実況おしゃべりパロディウス~forever with me~
エアーズアドベンチャー/タクティクス オウガ/ファイヤープロレスリングS GMEN SCRAMBLE



セガAM1研だいなまいと!

セガスキースーパーG イベント報告



AM3研Rush!!

Making of Charactor 豊饒 椰

- P30 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P32 セガサターンデータステーション
- P34 セガサターン読者レース
- P113 Readers' Station
- P118 Hello!! CAPCOM
- P119 SNK WORLD
- P120 サターンソフト攻略DATA SEARCH きゃんきゃんパニーブルミエール2
- P124 サターンソフト攻略DATA SEARCH 西暦1999 ファラオの復活
- P136 池袋サラのパーチャクラッシュ
- P137 開け! 情報玉手箱
- P138 SEGA PRESS
- P141 「デジピン」ハイスコアラー養成隣座 第3回 ネクロノミコニア
- P142 セガサターンソフトデータバンク
- P46 新作ソフトスケジュール
- P204 Just Meet エ・ル・フ
- P206 ポリスノーツは上抽選会
- P208 センチメンタルグラフティ あの場所で君と違いたい
- P210 デ・ラ・ゲームウェア
- P212 LUNAR EXPRESS!
- P214 レッドカンパニー酉の市通り!!
- P228 セガサターンソフトレビュー
- P233 次世代順技リーグ
- P234 CREATERS BANK
- P235 読者プレゼント

表紙イラスト・CG作製:Illustration:カトキハジメ Finish Art Work 有井伸孝 セガ・エンターブライセスAM2研パブリシティセクション カバーテサイン:村田稚英 STONE AGE

GRME INDEX

6	天城集苑	P111
	エアーズアドベンチャー P NBA JAMIクストリーム	195,228 P110
	エネミー・ゼロ	P72
	第5ケーデザイナー 立ってボンし	P100
þ	機関配上ガンダム外伝車 親かれし着	
	銀河お娘様伝製ユナ REMIX クォヴァディス2 頭屋外裏オヴァン・レイ	P170 P94
	グリッドランナー	P149
	クレオバトラフォーチェン	P102
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	P169
ď	サイバーボッツ	P90
	サ・キング・オブ・ファイターズ 96	
	サクラ大戦 花組通信 サムライスビリッツ 新紅郎無双剣	P172 P186
	ラムフィスとリック 新社印画及列 事業	Pili
	東沢おしゃべりパロティッス	
	~forever with me~	P190
	実戦パチスロ必勝法!4	P179
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	P187
	を バトルコスプレイヤー 新海底軍艦~顕鉄の孤独~	P108 P108
	所世紀エヴァンゲリオン 2nd Impressio	
	真膜サムライスピリッツ武士面別伝	P70
	心霊呪殺師 太郎丸	P232
	水滸伝 天命の誓い	P160
		172.230
	スカイターゲット	P87
	スカッドレーススペースジャム	P218 P109
	3ロベースボール	P174
	セガスキースーパーG	P215
	ゼロヨンチャンプ DooZv-J	P163
	香港往頭隊	P98
¢	だいないあいらん	P103
	ダイナマイト刑事 タイムギャル&忍者ハヤテ	P88 P232
	タクティクス オウガ	P198
	F4 NFUSA Circuit Edition	P84
	D-XHIRD	P154
	デジタルアンジェー電脑天使SS~	P110
	DIGTAL DANCE MIX 安室奈美恵 テトリスS P	P216 179.230
	テラファンタスティカ	P150
	天外魔境 第四の黙示録	P76.231
	天地無用! 連鎖必要	P162
	天地無用 豊校無用アニラジコレクショ	
	電気数機パーチャロン P トゥームレイダース	185,224 P156
	DOOM	P109
	NIGHTRUTH Mana	P229
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION 3931 157	■ P109
	NISSAN PRESENTS I-1-15-12 VGT	
II.	ハークスアドベンチャー	P110
	バーチャコップ2 バネルティアストーリー	P184
	ファイターズ メガミックス	P38
	ファイヤープロレスリングS EMEN SCRAMBLE	
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ P	
	ふしきの国のアンジェリーク	P110
	フラストウィンド	P166
	ボイスファンタシア 失われたポイス・パワー	P108
	My Dream~オンエアーが待てなくて	
Ĭ,	マジカルホッバー	P82
	マンクスTT	P83
	優駿 クラシックロード	P158
9	ラストブロンクス 東京番外地	P221
	リターンファイアー ROOMMATE~井上涼子~	P109
		177.230
	ロックマン8 メタルヒーロース	P232
b	ADVANCED WORLD WAR	
	千年帝国の興亡	P92

怪奇あるところ、父ず鬼太郎あり。











RSS 視 の 党 2 限 ㅎ 五 住 に な 1本 訴 色 あ 音 え ナ 鬼 る で 0 太 郎 多 オ 古 彩 で か 村 の真の世界を完 テ な れ 背 で 仕 た 筋 お 掛 妖 も かく け る 怪 生み かく た る 未 ち 恐 A 出 や 怖 有 す 体 9 蘊 怪 場 現 奇 應

な

テキストアドベンチャー

十二月二十七日発売

六八〇〇円

稅

技





の水木プロ・直映動画 の5かむみ 1996

●器様はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、制別になっております。●写真・イラストと商品は多少賞なることがおります。●全国の有名デバート、玩見店、スーパーでお求めください。



世紀末、大阪集八十八八

ウルトラマン ウルトラセブン ウルトラマンジャック ウルトラマンA ウルトラマンタロウ ゴモラ エレキング テンペラー星人 メトロン星人 ベムスター レッドキング エースキラー キングジョー ゼットン バルタン星人

登場!

- ■対戦格闘アクション
- ■16Mカートリッジ付
- TCD-ROM
- ■7.800円(予)(税別)







ウルトラ兄弟vs怪獣軍団の圧倒的な 対戦に30ポリゴンのパトルステージが 崩れてゆく・・・。

とことんリアリズムを追求し、TVの興奮 そのままに、今、巨大バトルが甦る! 拡張ROMカートリッジ付で、いよいよ 大決戦!!

光の巨人伝説



ウルトラマンティガ キャンペーン実施中!! '96年11月15日(金)~'97年1月16日(木)

対象商品についているパーコードを送ると、 オリジナル・ディガグッズが当たる!!



チームジャンパー (300名様)



変身スーツ (1.700名様)

主実際の言品

と写真とは多少質なり



ウルトラマンティガ トランスフォームキャップ (3,000名機)



チラシ等をご覧ください

10547-427-232 03-3847-5090 EMBR 8-488 NCRE 10-160

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

バンダイの商品は こども商品券で バンダイの最新情報にアクセス!

バンタイホームページアドレス http://www.bandar.co.jp/

マルチメティア事業部 DA

株式会社パンタイ BAN 東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81



1997年はセガサターンネットワークスがブレイクだ

セガとNTTが家庭用 TV電話システムを開発!

12月13日、セガとNTTが家庭用マルチメディア分野での業務提携を発表。サターンを利用した家庭用TV電話システムの詳細が明らかになった。

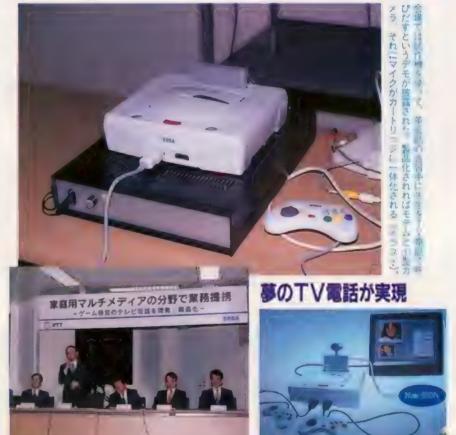
この「SS-Phoenix (仮称)」はNTTの TV会議システムの技術をベースに、 ISDN回線はもちろん、従来のアナログ 電話回線でも快適に通話ができる方式を 採用。モデム機能と小型カメラ、マイク を一体化したカートリッジをサターンに 装着し、専用ソフトを使うだけで、テレ ビ電話はもちろん、対戦ゲームなどが簡 単に楽しめそうだ。価格も3万円台と安 価に押さえ、夏頃発売予定している。

さらに双方向性を生かして、教育、福祉、医療、金融の分野にも用途を広げていくほか、第2、第3の共同プロジェクトを展開するという。サターンのネットワーク活用がいよいよ面白くなる!



TV会議システム「フェニックス」とは

ペースとなるTV会社システム'Phoen X」 は端末にハソコンを使い、INSネット64という ISDN回線を通して音声とコマ送りの画像を 双方向でやりとりできる。米国にいるセガの人 交割社長も会場にメッセージをくれた



○サターンでモデルハウスを疑似体験してみよう

住宅メーカーのアイフルホームは、サターンと専用ソフト「Welcome to アイフルホーム」を使った営業活用を展開中だ。このソフトは、一戸建てのモデルルームを擬似的にフリーウオークできるというもので、実際に展示場に足を運ばず、細部をチェック。また、平面図のプラン

集も収録されていて、自宅で検討する際、 非常に便利だ。このソフトをサタマガ読 者50名に進星。ハガキに必要事項を記入 のうえ、〒130 東京都墨田区両国2-10-4 株アイフルホームテクノジー「CD-ROMプレゼント」セガサターンマガジン 係まで(締め切りは1月15日消印有効)。





○セガからお年玉のカタログが届いちゃう

セガは、春までに発売予定の作品20タイトル以上や発売中の人気ソフトの映像を収録した「セガサターンお年玉カタログビデオ」をユーザーに提供してくれる。希望者はハガキに必要事項と最近半年間のサターン用ソフト購入枚数を明記のうえ、〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8 藤久ビル東3号館2階 ワン・トゥ・ワン・ダイレクトお年玉カタログビデオ受付センター係まで、急いで応募しよう。締め切りは97年1月20日。ただし、送料1.500円がかかることと、ハガキでの応募以外は受け付けてくれないことに注意。







○「ぷよぷよ」腕を磨いてマスターを目指せ!

'97年1月15日の成人の日、「'97 セガサターン ぶよマスター大会」が日本コンベンションセンター (幕張メッセ) の5ホールで開催。出場者は、ハガキによる事前エントリー(先着3000名) のみ。あて先は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティー・第一生命ビルディング株コンパイル「SSマスター大会」係まで。



○対戦ケーブルを使ったバトルが熱い!

「ハイパー3 D対戦パトル ゲボッカーズ」との 間機パックでのみ販売されていた「対戦ケーブル」が、ついに単品発売(定価2,000円)。1月24日発売予定の「デイトナUSA Circuit Edition」もこのケーブルに対応しているので、2台のサターンをつないで、発熱した2画面のドライビングパトルってのもいいよね。



年末から登場するセガの業務用 3 D・CG体態 スキーゲーム「SEGA SKI SUPER-G」で、ヴィクトリアがゲーム内広告を出す。さらに、実際に使用されているロシニョールなどの世界のメーカーのプランドロゴ、板、ウェアなども登場。ゲームと同じモデルも購入可能だ。



2月8、9日に東京ジョイポリスで「SEGA SKI SUPER-G」の大会を実施。

横浜にもネオジオボウルがオープン

12月20日、横浜・金沢八景(金沢区泥亀 2-13-1)にもネオジオボウルが登場する。 日本初上陸の「コズミックボウル」、テレビ 番組でおなじみの「ウルトラ電流イライラ 棒」など、他では体験できないアトラクションを用意して、スポーツと娯楽の融合を 実現した本格的スポーツアミューズメントホールだ。



◆キュートな6体、ウルトラ仲間がキミのもの

12月20日の「ウルトラマン 光の巨人伝説」発売を記念して、バンダイが HGウルトラマン 6 体セットを200名 にプレゼント。希望者はハガキに商品 のバーコードを貼り、必要事項(機外参照)を明記し、〒111 東京都台東区駒 形2-5-8 ユナイテッドビル スタジオ スタット「HGウルトラマン プレゼン ト」係まで(*97年1月31日消印有効)。



ウルトラマンやウルトラセブン、ゴモラなどの・・・・ クオリティな6体の人形が手に入ってしまう

色褪せない瞬間

椎名へきる

ソニー/1,000円

◆ 冬休みは皆でキティ ちゃんに会いに行こう

サンリオピューロランドでは「あったかーい、 冬休み」をテーマに、冬のイベントを開催。イ ベントは「激走/ミニ四駆ウルトラサーキット」 (2月11日まで)、「キティといっしょにお正月」 (1月1日から5日まで)など。そこで、5組10 名の続者にチケットをプレゼントしてくれる。 さっそく、応募しちゃおう。



TO THE PROPERTY OF THE SECOND

Chanceはあげない VANITY

カッティングエッジ/1,000円

,

エイベックスより超期待のヴォーカリスト「MIKI」がデビュー。高音域の歌声とハードロックが聴く人を想きつける一本気な曲が魅力。

泰家山

シングル、アルバム、 ライブと歌手として も前向きに活躍する 彼女の代表作となる 曲。C/Wは最新ア ルバムにも入ってな いシングル限定曲。

YELLを君に/ 小森まなみ

キングレコード/1,000円



発売中

ラジオで大活躍の DJ、mamiちゃん のクリスマスシング ル。リスナーの容貌 でリリースされたこ のシングル、歌声を 通して元気をくれる。

リグロードサーガ2 オリジナルサウンドトラック

徳間ジャパンコミュニケーションズ/3,500円



元元中

11月に発売された3DRPGのCDが、曲数が多いにも関わらず、ファンにはうれしい全曲収録の2枚組アルバムで登場。もう1曲を聴いてゲームを思い出してみては?

Spinning 中西圭三

パイオニアLDC/3,000円



1-29発売

豪華なゲストを迎えてのリリースとなったスーパーオリジナルアルバム。話題の シングル含む全11曲は、関連いなく年始めの話題作になるハズ。

Ballads II 中山美穂

キングレコード/3,000円



発売中

バラード集第2弾がリリース。前作から 約7年の時を経ても、彼女の透きとおる 歌声は心を和ませてくれます。「!」もジャケットがリニューアルされ同時発売。

ウォーザード カプコンゲームサウンドトラック ビクターエンクティンメント/3,200円



発売中

カプコンの最新マザーボード "CPシステム" を使ったビデオゲームのサントラがゲームに負けじとさっそうと発売。 進化したのはグラフィックだけじゃない。

月刊ときめきメモリアルNO.6 コナミレーベル

キングレコード/2.200円



•1発売

シリーズ6作目ロングヒットアルバム。今 回はお約束のラジオトークにCDドラマ。 朝比奈タ子の恋の行方に決着……。新曲 を歌うのは藤崎詩嬢、早乙女優美の2人。

セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は コレでチェーック!!

SEGNATURN SOFT SALES

年末年始もブッチギリ! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOR



EO(エネミー・ゼロ)



高額な限定ソフトも話題を呼んだ「EO」は、絶賛の声 がある一方、難しい!という声も。最後まで解けた?

機動戦士ガンダム外伝 『 着を受け継ぐ者



6908P0

ツインスティックにも対応した外伝シリーズ第2弾 難易度の高さとシナリオの短さは賛否両論。 完結編は?

7位

電脳戦機バーチャロン

セガノ'96年11月29日発売/5,800円/ACT(ツインスティック対応



XBAND版も31日に発売の「パーチャロン」。 みんなの ニーズに合わせて買えるのがいいね。まだの人はぜひ。

4位 NEW 銀河英雄伝説 SOFT 機業職務/%年11月29日免免/5 800円/SLG

3095POINTS 予想外に伸びたスペースオ ペラ大作。じっくりいこう。



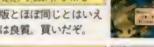
年末は買いたいソフトがたくさん出てきたセガサターン。話題の コンビニ販売ソフトの第1弾として、「エネミー・ゼロ」も登場して いるので、お店で見かけた人も多いんじゃないかな。年末のお祭り ソフト「ファイターズ メガミックス」も好評発売中だぞ。



タクティクス オウガ

ーヒルソフト/'96年12月13日発売/5.800円/S+RPC

OINTS SFC版とほぼ同じとはいえ デキは良質。買いだぞ。



バーチャコップ2

セガ/196年11月22日発売/5,800円/SHT(パーチャガン対応

OINTS 今回は裏技も爽快・痛快。 ガンセレクトで撃ちまくれ。



ステークスウィナー~GI完全制覇~

ザウルス/'96年12月6日発売/5,800円/SLG

OINTS NEO・GEOでも出ていた競馬ゲームの移植。熱いぞ。



ピクトリーゴールWORLDWIDE edition

'96年11月29日発売/5,800円(マルチ対応:/SPT INTS 時節柄サッカーファンには 嬉しい1本。動きもグー。





スーパーパズルファイター [X カプコン/'96年12月6日発売/5.800円/PUZ



メルティランサー〜銀河少女警察2086〜 イマジニア/96年12月13日発売/5.800円・8.800円/SLG

INTS パソコン版から登場の人気 婦警育成SLG。声優も豪華。



10

ンソフト売上げフレキングは、以下の協力店の集計組刷を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたもので す。毎計期間は2月4日~2月17日まで、★協力店●製造場品銀ドイバーク●TOYSHOPヤマンロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ県ノロ●ブルート●ラオックス ヴ・コンピュータゲーム競●わんばくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

ビデオゲーム

SHOP DATA

パーチャファイター3

同 デッド オア アライブ





前号でも紹介したAM2研の最新作「スカッドレース」はいよいよ 稼働を開始するぞ。全4車種で突っ走る4つのコースは、いろいろ試 してほしいところ。ちなみに、近日さらにMODEL3作品が発表と

最新アーケードゲームの人気度をチェーックル

の噂もチラホラ!? '97年も最新話題作は進化を遂げるぞ!/

順位		7-1/名	- A-A-
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	電脳戦機パーチャロン	セガ
3	新	デッド オア アライブ	テクモ
4	3	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK
5	6	TOKYO WARS	ナムコ

◆調査協力店● 内袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ阪集単位、全国セガATP店舗

でWARP で創画エージェンシー・サンライズ C BANDAI 1996 C SEGA ENTERPRISES. LTD. 1995, 1996 C田中芳樹/TKVW/徳間書店/Micro Vision メカニックCG監修・メカニックコンセプト TOWNEZ COUEST C1996 Riverhillsoft Inc. C1995/1996 SAURUS CCAPCOM 1996 CTNKY CO., LTD. C1996 Imagineer Co., Ltd. CTECMO

TURN WANT TO CONVERT

実現するか?。セガサターンへの移植の期待作はコレだ//

移植希望

今年もいろんな移植作品が登場して、ここのランキングから外れ ていったけど、来年は年明け早々にちょっと大きな移植の発表があ りそう。セガのアーケード作品の移植は当然としても、もっと他に も大作RPGがほしいよね。来年こそは、どうかな?

聯位	前回	ゲーム名	テータ	POINTS
Ĩ	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	107
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	92
3	3	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア SFC物	63
4	5	スーパーロボット対戦シリーズ	パンプレスト SFC他	34
5	12	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK NEO-GEO	32
6	4	ああっ女神さまっ	バンブレスト バソコン	25
7	9	ガンブレードNY	セガ VG	24
8	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ性	21
9	8	レンタヒーロー	せガ メガドライブ	19
10	7	D&Dシリーズ	カプコン VG	18

順位	前回	ケーム名	テータ	POINTS
11	14	エイリアン VS プレデター	カプコン VG	17
12	16	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ VG	16
13	11	女神異聞録ペルソナ	アトラス ブレイステーション	14
14	19	Dの食卓 2	ワープ 3 DO	13
15	6	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	12
16	20	インディ500	セガ VG	11
17	13	パーチャストライカー	セガ VG	10
18	新	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン VG	9
19	24	デッド オア アライブ	テクモ VG	8
20	18	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	7

6	サムライスピリッツ	天草	降臨
			<u> </u>



IB QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡



● 高亜は他機種板のものです。

SEGA TURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作

位

バーチャファイター3



サターンの限界を超えるか!?

徐々にながらその実験は 進められているのか? サ ターンの今後を占う意味で の超大作の移植は、'97年に 入れば何かが見える?

グランディア アーツ/来春発売予定/価格未定/RPG

超大作RPGがくる!

サターン登場の頃からじ っくり練られてきた最高の 演出と技術は、この作品で 開花するはず。続報が入る のが特ち速しいね。

X-MEN VS STREET FIGHTER



超ド深手合体技を決める!

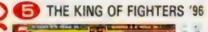
2 D格闘ゲームはここま で進化した/ 合体攻撃の 超ド派手さと軽快なテンポ の良さはサターンでできる 日が楽しみ。移植度も期待。

- タのポイントは12/13号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです

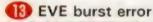
絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック#

'96年はアーケード移植作品だけでなく、「エネミー・ゼロ」や 「DIGITAL DANCE MIX安室奈美恵」のような新機軸作品も増 えたけど、来年はさらにセガサターンの新たな可能性が見れそうだ。 年明けも話題のソフトが続々出てるから、お年玉を貯めておこう。

- my outline of the case of the case of					
顺位	前国	ゲーム名	テータ	POINTS	
4	6	ラストプロンクス 東京番外地	セガ/発売日未定	267	
5	9	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK/12月31日	265	
6	8	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン/1月14日	227	
7	11	新世紀エヴァンゲリオン 2 nd Impression	セガ/来春予定	216	
8	13	デイトナUSA Circuit Edition	セガ/1月24日	212	
9	7	下級生	エルフ/発売日未定	207	
10	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ/発売日末定	174	
11	10	同級生 2	NECインターチャネ ル/発売日未定	171	
12	新	機動戦士ガンダム外伝 ■ 裁かれし者	パンダイ/来春予定	158	
13	16	EVE burst error	イマジニア/1月24日	157	
14	15	ダイナマイト刑事	セガ/1月24日	152	
15	14	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	190	









このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフト を対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもら い、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投 票者の方には、野点をつけると同時に、各ソフトに対するコ メントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する 予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意 見。としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、 信頼性を保つため、10名以上の役職が集まった時点とさせて いただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタ イムに変化しますので、ふるってご参加ください。 (今号の締め切りは1月14日、当日消印有効です)

オッズ表サターンA 12月20日現在発売済み サターンソフト総本数: 459本

ハーナップリン・ N GHTS(ナイツ) セガラリー・チャンピオンシップ プラス パンツァードラグーンツヴァイ ストリートファイターZERO2

學主教士

イングルとフェール ネクロフ: 第一枚 料 数 第 アビルヤマアー SEGA AGES アウトラン パンツァードラグーン パーチャファイター リミックス ストライカーズ1945

休長の野窟・天順尼

7719-ZERO

SEGA AGES VOL 1 XX-X/17-

カーティアン ヒーローズ 機能数士カンダム外接 | 数性のブルー

BLE BEACH GOLF LINKS ~スタトラーに接続

FULL TIPE FALL

タークをイバー マンカルトロノブト バーチャファイターCGポートレートンリーズ~ラウ・チェン

ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)

ロディウスだ! DELUXE PACK

Oebut~(18歳以上推議) JT (フイブアウト)

MASSESTOP TO THE ATOM

メナスーチーバイリミックス(Xドラ) スピリッツ 【日本日本 (ソフトレキノRAN)

ツ ・チャンピオンシップ ナスーチーバイ】(X復定)

RIFFON THE EURASIAN CONFLICT

VER STAR STORY

三周素 『
テンタルビンボールーラストグラディエーターズー
野々村南坂の人々(X有定)
サーキング・オブ・ファイターズ(5(前システム対応)
開発生 (、11歳以上推奨)
ときのありまりアルーdorever with youー
ワイニングポストス プログラム・質

コルフッテビルズコース〜 - 】(スペシャル・シナージ) ル菓菓PY(X特定) あ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

マンスド大戦時 作戦ファイル

ンスト大戦時~回鉄の戦争~

▲新着超穴馬紹介 本命のバーチャロンを押さえて2位に。特別入賞だ/



ハードのオマケとして、ナイツの体験版として、ナ イツグッズとして、そして1本の作品としても素晴ら しいデキ。元々のゲーム自体が良くできていただけに、 ゲーム内容そのものは問題ない。そのうえ、オリジナ ルストーリーと設定、季節感とのマッチング、演出の 秀逸さなどのセンスの良さ、リピートプレイの楽しさ を増やすクリスマス・プレゼントなど、単体の作品と

してもしっかりしている。ただ、ナイツ独特の操作感 に対して、初心者へのフォローが甘いのが残念。とは いえ、こういったソフトは、もっと増やしてほしい。 (静岡県・小泉治・26歳) このような展開をも受け止め られる、ナイツという作品自体の深さを再認識した。 (愛知県・キラリノ・21歳) このソフトで、初めてナイ ツをプレイする人にも十分すぎるほど、ナイツの魅力 が伝わる内容だ。ナイツファンには涙もののオマケが いろいろあって、非常に楽しめる/ まさにセガから のクリスマスプレゼントである。(東京都・和田正晃・ 20歳)オープニングとエンディングは必見。また、佐々 木朋子さんのナレーションに思わずジーンときてしま った。唯一の不満は申し込みの電話がつながりにくか ったことか。(神奈川県・小泉達也・22歳)

◎新着本命馬紹介よくぞ移植したアーケード大作。もう一歩伸びず/



従来の移植大作と違い、床やBGとポリゴンモデルの 重ねが自然になっている。対戦画面も、横長画面に拡 大視点を併用することなどで十分実用に耐えるデキ。 業務用がモデル2を2枚使用して対戦を実現している ことを考えれば、これ以上を望むことはあまりに罪深 い。超美麗ムービーにしても、セガがサターンの弱点 を1つずつ確実に解決してきていることを実態させる。 この次は半透明機能を描む! (千葉県・古田修治・24 歳)ほぼ完璧な移植度。コマ数も2イントを感じさせ ないデキになっている。心配されたパッドでの操作性

もボタンの配置がよく考えられており、慣れれば問題 ない。2P対戦も誌面で言われているほど悪くはなく。 何よりCD1枚と本体1台で対戦できることがうれし い。不満なのは、いくら操作が単純といってもいろい ろ複雑な行動もとれるソフトなので、トレーニングモ ードなど練習できるモードがほしかった。また、アク セスも少々長めに感じた。(山形県・佐藤豊・17歳)ア ーケード版に見劣りしないスピード感や爽快感は最高。 読み込みの時間も結構速く○。でも、あの対戦画面は 正直ガッカリした。(新潟県・清水千広・14歳) 戦って いる時はアーケードと比べるヒマもないほど楽しいの だが、フィニッシュ時のコマ送りシーンがカットされ ているのが何とも寂しい。(東京都・永谷繁行・27歳) 動きも操作性も抜群のデキだが、武器のホーミング性 能やテムジンやアファームドのボムの性能が上がって いて、アーケード通りの概法で奏快に避けることがで きなくなっているのか不満。(長野県・高野紀・31歳)

順性	MB	ሃ ፖኑ&	3774	全拉爾平均
-	90	ときめき商品グラフィティー年下の天使たち一(X指定)	I AND I	8.081
188	9.2	アンンェリークSpecial	SLG	8.0714
17	9.3	理動戦士ガンダム	SHT	8.0709
	9.5	YYS?	ABV I	8.0533
- 498	42	リグロード サーガ2	1.00	8.0444
188	57	The Tower	SLG	8.016
161	90	F-1 Live Information	SPT	8.0031
182	85	ワールトシリーズへースポール	SPT	8
168	8.0	個を言葉(スティールダム)(全性ケーブル共進/ソフト単元)	SHT	8
164	181	バーチャファイターCGボートレートシリーズ~バイ・チェン~		8
186	104	Wizards' Harmony	ZIG	7 9857
186	100	登場まつり	TAB	7.9846
187	102	アイルトン・セナ バーソナルトークーMessage for the Future~	ETC	7.9809
188	103	水和溴武一是紫丹紀~	ACT	7 98
188	60	セクシーパロティウス	ZHT	7.9714
118	108	パーチャファイターCGダートレートンリーズ ~ シーノキー・プライアントー	ETC	7.934
188	107	パーチャファイターCGポートレートシリーズ~音楽~	FIG	7,931
188	105	月在舞幻算一TORICO—	YOA	7.922
118	109	ハーティファイターCGボートレートシリーズー結論品~	FICI	7.9066
114	111	MKING THE SPIRITS	I HAC !	7.9003
188	113	スーパーリアル商当PT(X預定)	TAB	7.8965
116	111	70A S	IAB	7.8937
157	11	ウィザードリィ (* * * * * * * * * * * * * * * * * *	RPG	7.8734
110	114	X JAPAN Virtuel Shock 001	ETC	7.8648
199	116	三風多V	27.6	7,8189
120		サンダーフォース ゴールトバック 1	IZMI	7.8064



冬の本命? クリスマス ナイツ!

前号に続き、年末の注目作 第2弾は、なんと「クリスマス ナイツ」が緊急入賞。商品の特 別性と完成度の高さ、そして 投票数の多さを考慮して、サ タマガ編集部としては、あえ て後世に残るオッズ表にもラ ンクインさせた次第だ。一方 「バーチャロン」は予想外に伸 びなかったかな。次号の「EO」 「メガミックス」対決は必見/

【年末だねぇ~】「たいっちょー/ たいっちょー// たいっちょー// だうした、ハチ?」「いや~、去年の今頃は月刊から月2回刊になって、死にそうになってましたけど、今年は週刊化に向けて、 にわかに人が増えてきましたねぇ……」「ま、今年はサタマガ22冊のうち25回ぐらい死んでたからな。ま、また気が楽でしょ」「たいちょー……、刊行回数より死にが多いですよ……」「ハッハッハッ、 まっ任せときっ!」

○新着対抗馬紹介 1 予想外に高オッスを獲得した正当派SHT。キャラも◎。



良質の移植度もさることながら、中間デモの声優に よる声の演出、1 P、2 P別にも作られた数多くのエン ディングと、単調になりがちなシューティングゲーム にメリハリをつけている。オマケディスクは彩京ファ ンにはいいかもしれないが、それ以外の人間にはあま り価値があるように思えるものではないだろう。むし ろ、それより戦国エースを入れてほしいと思うのでは ないだろうか。(高知県・光楽泰彦・26歳) 移植度は完璧だし、マリオンまで隠しキャラとして使えるとは、彩京ファンなら間違いなく買い。でも横スクロールならではの仕掛けが少なく、縦を横にしたシューティングという印象が強いのか残念。また、全体的に自機のスピードが遅めで、ショットも広範囲に撃でないので、他の彩京作品に比べ難易度は一段と高くなってしまったのも考えものか。(群馬県・間宏昭・25歳) ゲームも良いデキだが、オマケディスクの充実度がスゴイ。丁寧に作られている。他のメーカーも見習って欲しいモノがある。戦国エースも移植して欲しい。(京都府・常盤岳史・21歳) オマケディスクの「ときめきアイン占い」が特に気に入った。あれだけたくさんの投稿作品を収録してあるのも驚き。(東京都・高田準・19歳)

○新着対抗馬紹介 2 定番的なパズルものとシューティングもの。デキは?



似たようなシステムのゲームがあるが、こちらのほうが複雑な気がする。偶然で8連鎖とか発生することもあるけど、意図的に連鎖を組むことはかなり困難。キャラを見て"おっ"と思うが、ストーリーはちょっと中途半端な印象を受ける。操作が置いのも×。(埼玉県・網代孝美・22歳) 基本のルールは理解しやすいのだけど、それを生かすのが大変。見た目はキャラゲーっぽいのだから、ストーリーモードではムービーとまではいかないでも、1枚絵でのデモ画面くらいはほしかった。(神奈川県・横本亮伍・18歳) 女の子キャラはカワイイ。そのキャラをもっと前面に押し出してほしかった。惜しい作品。(長野県・飯森郷太・18歳)



よくできたシューティングではあるが、家庭用として何度も遊べる内容にはなりえていないのか不満足。 挙げてみると、ステージの短き、演出面、SEの弱さな ど、長く引きつけておく何かがほしかったところ。サンダーフォースIVに肉薄するほどのデキのソフトをテクノソフト社に期待したい。(鹿児島県・鳥丸一彦・22歳) 見た目には地味だが、攻略性が高い要素が詰まっている。ようやく本当の『シューティング』が戻ってきたという印象。(静岡県・戸塚真一・25歳) サンダーフォースの正当な子孫、それゆえか、演出、システム 共に、ちょっと古めだと思った。しかし、同時プレイは、なかなか燃えた。(愛知県・水牧孝文・24歳)

▲新着単穴馬紹介1シリーズ第2作はツインスティックにも対応だ。



難易度は上がったけれど、その分自機もブルーに乗 り換えパワーUP、味方も前よりはちゃんと戦ってく れるようになった。その他、前作での不満点が、ほぼ 解消されたのが良し!! (埼玉県・叶井賢一・25歳) 敵 MSと味方ジムの動きが、すごく良くなっている。ゲー ム中入る、コックピット内への通信も良い。しかし、 【に比べて難易度が少し高めで、ちょいと辛い。EASY を、もうちょい楽にクリアできるようにしてほしい。 イフリートが強すぎで……辛い。(埼玉県・塩米弘司・ 18歳) 【の時より難しいのでやりごたえはまあまああ るが、こちらが強くなったのかどうかわからない。今 同様載されたEXAMシステムは網新な反面。そのころ の時代考証から存在しないように思え、しっくりこな かった。(長野県・斉藤雅美・23歳) モビルスーツの動 きにはしびれます。レーダー等も、見やすく前作より 改善されているという点も○。だが、ステージ3の難

しさは何とかならないのか。全部で5ステージという のもちょっと短い。8 ステージ位で、5,800円なら満足 だと思う。(東京都、大林博司・23歳) もともと対象年 齢は高めを狙っていると思うので、こういう淡白な作 りもいいと思う。単に全面クリアを目的とするとか、 いまいちなゲームだが、オールAを狙ってプレイしよ うと、いろいろ試してみると、ゲームのデキの良さが わかってくる。ただ、ステージによって難易度をイー ジーでなくハードにしたほうが、Aを取りやすくなっ ているところもあって、その辺のゲームバランスに難 間が残った。(東京都・上嶋慎祐・23歳) [に比べる と、コクピットモニターや仲間と通信できたりと、演 出面が強化されているが、全体的に見るとまだイマイ チ感が残る。ステージも相変わらず5面と短いし。ま た、今回は操縦している感じが、エアホッケーのパッ クに乗っているようなシューシューとした感じは、 MSに乗っている気がしない。そう操作しなければい いのだけど、歩いている感じのほうが雰囲気が出る。ま た、敵がシールドで防御できるのに、こちらはできな いのも納得いかない。(山形県・奥山智・15歳)残作よ りもCPUが強くなっており、キャラの顔も出るように なって、戦闘中の会話も楽しめる。ツインスティック対 応での操作性もいい際じ。(神森川県・川野會中・16歳)

■オッズ表サターンB



【あれ?】「たいっちょー/ なんか前号で年末は海外に行くとか言ってませんでした?」「あれ? 隊長……?」「ガハソソソ、じゃ、行って来るぜ。今日(12月27日)の15時30分には、日本ともおさらばよ」「編集部から行く気ですかっ?」「なはははははは、サタマガ編集部の目の前にゃ、東京シティエアターミナルがあっから、出国手続きもすぐよっ。待ってろラスペガスッ!」「隊長、僕も一!」「あ、こら難せっ」「いやっすぅー」「離せ、いや話せばわかる。なんちて、……誰せー!」

■オッズ表サターンC

10	+	オ	ッズ表サターンロ		
### 131	概值	開催	ソフト名		全致關平均
### 311 97(テェイスド G 79ス5 C					
14			911-7:12H Q 7925 C 1		
10 SAAN CHASER(アランチェビザー) SAA 6.5535 10 31 フラインアランス 10 6.6536 10 31 フラインドング 10 6.4634 11 31 フラインドング 10 6.4634 12 32 34 34 34 34 34 34 3					
19 ウインファールマー画像な響整子					
14			ウインクアームス 一度調なる職器王~		
20					
10 13 平成天子があた すぎかんがのかと					-
14					
### 750 ロックマンズ 3		The same of			
244 株理 マール 中半ウイ ステ 次 を					
### 146 トラス・ボールス 異次性					
15	288		トラコンホールと 真状態性	ACT	
18 195 Winning Front - Linguistic Massachure 186 186 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187 (2022) 187					
### 146					
## 151 ハーチャレーシグ をかかターン					
### 150 プラックアイマー					
18					
13					
### 1936					
### 1937 DEATH MASKI 11歳以上削削		AWAY			6.2571
1911 HYPER REVERTHON(ハイパーリウアーシオン)					
193 東京アナヒート RAC 6.1596 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 197 1					_
### 1929 GOTHA ペイスマイリア教授や				RAC	
263	238	262	GOTHA ~イスマイリア戦役~		6.136
253		_			
### デールの個人 下中上上海	_	20.0			
## 165					
297	276	266	アローン・イン・サ・ダークス	YDA	5 9285
### 148				-	
## 2月 プレインハトルQ					
## 271 NFL ウェーケーバッククラブド目					
### 218	280			SPT	
### 272 BUG シャンプして、ふんつがちゃって、べっちゃんこ ACT 5.8976 ### 213 THE MAXING OF NIGHTRUTH				-	
136 171 ハーチャルカジノ TAB 5.7727 187 171 ハーチャルカジノ TAB 5.7727 187 171 ハーチャルカジノ TAB 5.7727 187 215 215 WowCho Connection(11歳以上指導) ADV 5.738 187 215 フィッシック県子展 SPY 5.7333 289 217 終身 TRUE PINIBALL PN 5.625 280 306 財務有報 TAB 5.58833 281 273 月金 182 天空 TAB 5.5698 282 280 ロンフクバスル レインボータウン PUZ 5.5333 280 211 GALJANIX指定) TAB 5.5698 282 210 ロンフクバスル レインボータウン PUZ 5.5333 280 211 GALJANIX指定) TAB 5.5 45-45 281 215 月金 182 月金 182 月金 182 月金 182 月金 183 月金 1					THE RESERVE TO SHARE THE PARTY OF THE PARTY
186 273 War-Che Commercial 接近上推御) ADV 5.738 ST 713 War-Che Commercial 接近上推御) ADV 5.738 ST 713 War-Che Commercial 接近上推御) ADV 5.738 ST 713 Var-Dy-P#F 2 SPT 7.732 SPT					the first the second
### 275 WarCho Connection(11度以上推奨) ADV 5.7338			バーチャルカジノ	TAB	
### 283 The PSYCHOTRON(10歳以上推薦) ADV 5.7333			WarCha Connection(18歳以上推資)		
### TRUE PINBALL~					
### 108		-			THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN
200 280 ロンクハスル レインホータウン PUZ 5.5333 280 281 GALJAN(大商堂) TAB 5.5 281 283 747 クラン RAC 5.4845 283 748 7イルレーサー RAC 5.399 285 285 RA			政略将媒		THE RESERVE
### GALJAN(X権定)					
288					
## 184					
287 785 原音画変換 287 785 配行写真「鳴られた少女たちの見たモノはラー(11歳以上推美) ADV 5.3684 281 ボボイッとへへれい PUZ 5.3333 280 281 Bross Thru! PUZ 5.3325 280 282 席音大使エンジェルリップス(X指定) TAB 5.3125 281 7AMA ACT 5.3018 282 768 7490ス SHT 5.2819 283 7490 7774フス ADV 5.25 284 285 7AMA ACT 5.3018 285 7490ス SHT 5.2819 286 287 7490ス SHT 5.2819 288 7490ス SHT 5.2819 289 7490ス SHT 5.2819 280 7490ス SHT 5.2819 281 781 7774ラー Lau C - ETC 5.1176 281 282 7480カライラから 花子さんがきた!! ETC 5.1034 287 285 8日宝からクイス器論 クイス355 281 285 8日宝からクイス器論 クイス355 281 281 7450カラー35 281 281 7450カラー35 281 121					
267 ポポイッとへへわい PUZ 5-3333 200 216 Broom Thru! PUZ 5-3225 201 218 TAMA					5.3793
268 Bream Thrus					
262		Transport of the last of the l			
290		282	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)		
## 291 ファーサークリスマス ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ## 201 ##					and the same of th
186					
180 284 ストリーナファイター ムービー ETC 5.1176 180 283 ストリーナファイター ムービー ETC 5.1034 187 285 トラスもん のひ文と復活の書 ACT 5.0833 180 285 毎日堂のおろイス書館 クイス385 180 285 毎日堂のおろイス書館 クイス385 180 287 たた、は毎屋開発中 / SL6 5.0 181 181 日に日本ツッカー 36 SPT 4.9333 181 281 は取界 PB 4.92 183 181 は取界 PB 4.92 183 181 中に同居の〒 FOUR 181 181 ・ も			古都物脈、その		
## 195	365	284	ストリートファイター 1 ムービー	ETC	
255					
18 29) たたい主席屋間院中/ 18 218 (FRAサッカー 95 3 12 128					
110 日10 FFAサッカー 96 SPT 5.0 110 日2日 一大田・男の彦師~(日東以上推美) SHT 4.9333 121 球転車 PW 4.92 121 HURROR FOUR ADV 4.8333 131 北田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・田・					5.0
## 218	310		FIFAY D-96	SPT	
167 167 HC/RROR TOUR 168 142					
### 142 結婚前名 (限定販売)					
161 141 - 制房性限 - プリティファイターX(10歳以上推奨) ACT 4.745 101 303 QUAN UM GATE 夢の序章 (11歳以上推奨) ADV 4.6923 127 145 使える プロ野途 15 DOUBLE HEADER SPT 4.5086 130 127 ハーテャルハレーボール SPT 4.5086 130 120 シュトラール 最められしをつの光ー ACT 4.4666 130 131 とュトラール 最められしをつの光ー ACT 4.4666 130 131 送上の番車 TAB 4.25 131 132 ビール・ファール ADV 4.2258 132 131 無金根子 ADV 3.875 130 131 第金根子 ADV 3.875 131 132 アイレム アーケード クラシックス ETC 3.8125 133 131 アイレム アーケード クラシックス ETC 3.8125 134 135 最後は時代 コギャル放復後編(10歳以上推奨) TAB 3.5714 131 132 メニニーバスーの ACT 3.4166 131 131 はずいばあらん PM2 3.2582 131 はずいばあらん PM2 3.2280 131 はずいばあった PM2 3.2280 131 121 また PM2 3.2280 131 122 日本名を中国 自住日刊 セクノーアイル番ー11歳以上推奨 TAB 2.66 133 133 大智族 セントエルをスの奇器 II-研算 2.1538 134 132 日本名を中国 自住日刊 セクノーアイル番ー11歳以上推奨 TAB 2.66 134 132 日本名を中国 自住日刊 セクノーアイル番ー11歳以上推奨 TAB 2.66			結婚前令 限定新先)		
## 195 世人ろ プロ野球 15 DOUBLE HEADER					4.745
## 197 パーチャルハレーボール		_		10000	
100 シュトラール 極められし七つの光一 ACT 4.4666 100 116 電点の音士 は人は大ポエミイ(18歳以上推復) TAB 4.25 101 120 と・の章 ABV 4.2258 102 111 第2数子 ACT 3.9285 103 デ / トレートスクランブル ABV 3.875 104 112 アイレム アーケード クラシックス ETG 3.8125 105 116 ハットリックとローS SPI 3.6315 105 所名任時代 コギャル登録後編(18東以上推奨) TAB 3.5714 107 107 107 108 108 108 108 108 108 108 108 108 108					
### 129 と・の母	310	101	ンュトラール 最められし七つの光~	ACT	
### 122 311 無金根子 ACT 3.9285					
### 112 アイレートスクランブル					
112 アイレム アーケード クラシックス ETC 3.8125 525 116 ハットリックとローち SPT 3.6315 115 原金任時代 コギャル放棄设備(18歳以上推奨) TAS 3.5714 321 115 原金任時代 コギャル放棄设備(18歳以上推奨) ADV 3.34166 34166 317 317 316 Mayringam SLG 3.2582 110 ゴーザンステート SLG 3.2582 110 ゴーザンステート PMZ 3.244 201 110 学校の経費 ADV 3.2288 111 シャイ・ファート SMT 2.9285 201 112 カオスコントロール SMT 2.9285 201 112 日本名学年 日本日時代 セクァーアイル書 11歳以上推奨 TAS 2.6 321 112 大変境 セントエルモスの奇器 以上研究 2.1538 311 322 日本名学年 日本日時代 セクァーアイル書 11歳以上推奨 TAS 2.6 311 123 大変境 セントエルモスの奇器 以上研究 2.1538 311 1.7666					And the last of th
315 日本任時代 コポール放棄後編(18歳以上推奨) TAB 3.5714 313 315 シュニー・バス一カ AGT 3.4166 316 OARKSEED(18歳以上推奨) ABV 3.3471 317 結婚 Mart nage SEC 3.24 319 317 は近 ばっぱおーん PUZ 3.24 311 318 学校の程限 ABV 3.2288 311 318 学校の程限 ADV 3.2288 311 312 おけん ACT 2.9285 312 121 ロイネコントロール SMT 2.84 314 122 日本名学中国 自省日時代 セクシーアイル番ー11歳以上推奨 TAB 2.6 315 123 大智境 セントエルセスの会務 以上搭載 2.1538 316 324 デス クリムブン SMT 1.7686	284	312	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8125
113					
316 DARKSEED(16歳以上推演) ABV 3,3471 317 Milly Marringe SLG 3,2582 319 319 J J J J J J J J J J J J J J J J J J J		_			
207 317 総第 Martingar SLE 3.2582 219 219 ゴロゴロゴロー人 PUZ 3.24 221 211 変数 ABV 3.2288 211 212		70.00			
118 学校の経費 ABY 3.2288 121 171 大阪 ABY 3.2288 123 128 カオスコントロール SMT 2.84 124 122 原名名中田 原名日時代セクシーアイトル書 11歳以上報酬 TAS 125 123 大智順 セントエルモスの奇勝 以一柄 2.1538 124 7ス クリムゾン SMT 1.7666	388	317	Mary age ~	SLG	3.2582
110 121 元 次 グ					
178 カオスコントロール SMT 2.84 188 122 日本名学年間 用金目時代 セクシーアイトル第一 11度以上程度) TAS 2.6 259 173 大智権 セントエルセスの音器 以上所 2.15-38 110 324 デス クリムブン SMT 1.7666					2.9285
334 122 日本名号中華 日本日時代・セクノーアイトル第一 11度以上推進 TAB 2.6 339 123 大管域・セントエルセスの会験 以上所 2.1538 310 324 テス クリムブノ SMT 1.7666			カオスコントロール		
116 124 FX 2116/2 Sin 1,7666	334	122	育金 名学物画 - 商香日時代、セクノーアイトル番~「18歳以上推奨)	TAB	2.6
		_			

▲新着単穴馬紹介2 懐かしいアクションパズルと本格麻雀登場だ。



好みでない女のビジュアルを見るためにゲームして るのかと思うと腹がたつ。ゲーム性は、外壁にくっつ いてるタイプが好みだが、このタイプではまあいい感 じ。後はボスの攻撃がもっとオリジナリティがあれば 合格、続編に期待。(兵庫県・元広大樹・16歳)グラフ ィックも特徴がある訳でもなく、普通のクイックス。 色々おまけがほしかった。(岡山県・白神蛙久・24歳)

160着 NEW SOFT	本格プロ麻雀 黴質Special
	ナグザット/'96·8·23 5.800円/TAB
20.700	全投票 7.5
	本時の 7.66

シンプルそのもの。"何きるクイズ"もなければ、ビジュアル的に目を見張る所もない。麻雀自体は気持ちよくプレイできるが、プロ(CPU)が僕には強すぎ。また、パイがちょっと小さく見にくい。どんなにカッコイイ名前をつけてやっても、その上にダサイオッサンが出てきてガックリ。などなど謙な面も多いが、2時間位平気でやってしまう。(北海道・谷解行・19歳)

▲新着単穴馬紹介3 異色の麻雀とインタラクティブ絵本にも注目。



歴史上の人物のセリフが笑えてよい。セリフの時の SE (特に怒った時)もよい。(大阪府・岩倉大樹・19歳) 麻雀自体はインチキ臭さは少なめでいい感じ。キャラ クターのいろいろなリアクションが楽しいのだが、そ れでアクセスするのはテンポが乱れてしまう。また、 ステージによってルールが建うので、その日の気分で 飽きずにあそべる。(熊本県・剣持孝人・22歳)



本当に見るに尽くすゲーム。ほのぼのとしている。 ストーリーは良い。(広島県・笹山有樹・16歳) 体験版 を見たときから非常にゆったりとした雰囲気に惹かれ て購入を決めた。大賞妙子さんの朗読もマッチしてい て、最近の段伐としたテーマにのせたソフトより、よ ほど好感が持てた。安価にどこでも買えるようにシリ ーズ化してほしい。(栃木県・新条希久子・29歳)

▲新着単穴馬紹介 4 あのゲームのキャラクターがアクションで復活。



とにかく絵と動物がカワイイ。キャラクター紹介モードも愉快な作りでおもしろい。内容は普通のアクションシューティング。できたらステージの終わりに1枚絵を入れるなどの演出がほしかった。(香川県・吉田秀恵・20歳)よく似たアーケードゲームを思い出して

懐かしくなった。マネをするな、とは言わないが、もう少しキャラバターンを増やすなど、コダワリを見せてほしかった感じがする。(富山県・高島周治・26歳)このゲームの歌が最高! ゲーム中はもちろん、ゲームをやってないときでも、常にきいていたくなるほどしまいにはこの歌を覚えてしまった。(東京都・高城途也・17歳) クォータービュー視点だからか、キャラを敵に対して誘導するのがやりづらい。敵も固く、難易度は高め。でも、それ以外はキャラもかわいくて楽しい。オープニングデモも必見。クリアしていないのでわからないが、アーケードであった裏技はサターン版でもできるのだろうか?(栃木県・光井謙次郎・21歳)

×新着要注意馬紹介



女の子が可愛くないのは許せるが、エンディングが 納得いかない。(埼玉県・金井功・22歳) イベントが少 なすぎる。どういう条件で発生しているのか分からな いが、単調になりやすいこの手のゲームなのに、それ に拍車をかけている。実写にしているのもかえって感 情移入しにくい。(埼玉県・屋敷修吾・18歳)

しわじわ迫る来年の刺客.!!

「学校の怪談」帝王に始まり、「海 岸女王」の時代を経て、究権の帝王

「デスクリムゾン」超魔王を得た今年のセガサターン裏の世界。裏の世界では「バーチャファイター2」から「サクラ大戦」へと帝王が変わったが、サタマガ月2回刊の世になっても、一部で盛り上がった間の対決は、週刊サタマガの世になろうとも、さらに盛り上げてくれること間違いなしだろう。間に潜み、じわじわと脅威の帝オッズ、いや低オッズを蓄えているキラーソフトは、まだまだ山のようにいるのを知っているのは我が編集スタッフのみ。来年も超期待だ?

『セガマガジン』2月号は?】「たいっちょー! 海外に行く前に、「セガマガジン」2月号(1月13日発売)の宣伝 …もとい告知を一!」「おお、そうじゃな 新年の『セガマガジン」はワシが取材を ラフ&原稿を書いた『レンタヒーローStory」が必見じゃな 今明かされる数々の新事実は必続じゃ また、セガ19部署の新年メッセージとVF3ギャルの積物の表紙グラフィックも見述せんぞ ふー ほれ、話したから離せや、ハチ」「……」「離せー!」

●次回出走予定馬パドック情報

次々発売される期待の新作ソフト群。ソフトを買う 前に、最後のランクイン直前チェックといこう。

EO(エネミー・ゼロ) 着 ワープ/'96・12・13 6,800円(4枚組)/ADV 9.468 本誌の 9.66 平均点

難しすぎるといった酸評も予想できるが、そういう 人は、とやかくいう前にイージーモードでなんとか最 後までプレイしてから、この作品を評価してほしい。 クリアした時の感動や、達成感はハンパじゃない。ま さに、他機種ユーザーに誇れる作品!(群馬県・石北 朋宏・19億) 音をたよりにエネミーを倒すのが、とて も難しい。しかし、その恐怖感と緊張感がたまらない。 唯一操作性が多少悪いのか不満。(東京都・関責宏・14 歳)サターンを持っていて良かったと言える作品。シ ューティングでの緊張感は、たまらない。難しいけど、 自分には合っていた。ローラ=プレイヤーと、その世 界に入り込める。(京都府・牛岩義高・20歳)

タクティクス オウガ



リバーヒルソフト/96·12·13 5.800円/S·RPG

予想 8.365 本誌の

平均占

7.66

シナリオの練り込が実晴らしい。音声もその場を盛 リトげてくれるのに一役かっている。すべての場面で 音声が出ないのも、あえてテンポを保っているように 思えてかえってよかったと思う。ここまで、忠実に移 植されているなら、オリジナリティがほしかったとい うのは贅沢だろうか?(神奈川県・富樫雄基・19歳)

tia-elle**ta**Fybz Door with-mits コナミ/'96・12・13 4.800円/SHT 7. 48 8.425 オッズ 2 太15の 8.0 平均点

続み込み時間がほじめだけ少しあるが、その後はま ったくない。実況も愉快だし、使用キャラが16人もい るので飽きない。おまけモードも2つとも超燃え。久々 に心の底からハマった。スコアについても細かく影線 されるのも 。(兵庫県・太原浩治・17歳)

バーパズルファイター【X



カプコン/'96・12・6 5.800円/PUZ

予想 7.985 本誌の 7.33 平均点

さすがカプコン。たかがパズルと思っていたが、面 白い。ストリートパズルモードで手に入れたサクラの 歌や、イラスト集などもは、落ちものゲームの初心者 でも、カプコン好きの心理をうまくついてついやり込 んでしまうほどかも? (福岡県・高井俊樹・17歳)

場外馬券場高級馬子の声

- ●「パーチャコップ2」で車にあんなたくさん人が乗っ ているのはおかしい。 (大阪府・佐藤真一)
- ●「DIGITAL DANCE MIX」シリーズ名とのことなの で、今度はキムタクとかマイケル・ジャクソンとかで 紡綱を作ってほしい。 (東京都・五島ひろみ・15歳)
- ●エルフのTama線は自分で好んであんな格好をして いるのか?気になって夜も眠れない。

(愛知県・鬼頭卓人)

新年号はいきなり波乱!?

年末に強いサターン陣営の大ラッシュは、 来年に向けてまだまだ熱が冷めやらない感 じだね。次号の新年第1号では、注目の「E 0」と「ファイターズ メガミックス」が最 後の覇権をかけて大激突! はたして首位 は誰のものに? 年明け号も必見だね!

■オッズ表セガサターン周辺機器

機能	100115	世界サダーン展展の理論を	2位量子均值
	1	×5ーチャスティックプロ(セカノ24 888円)	9.8571
	2	セカサターンキーボード(セガノ1,800円)	9.3333
	3	リアルアーケーFVF(ホリ/1,180円)	9.2263
- MI -	4	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.1644
- (1)	5	セカサターノコートレスパラト(セガノ4、800・2 100円)	8.8965
(0)		SBOMジョイカード(ハドソン/2,480円)	8 8235
-W.	7	パーチャスティック(新型/セガ/5,800円)	8 8122
	8	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7418
	9	バーチャガン(セガノ2.191円)	8.6625
- FR 1	10	ファイティングコマンダーSS (ホリ/2,480円)	8.5467
10	31	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.4
	13	ファイタースティックX ZERO 2 (カプコン/1,100円)	8.2631
538	13	セガサターンコントロール・パッド(セガノ2,5以門)	8.2217
18.	14	ファイタースティックX(アスキー 3 580円)	8 1167
	15	SSプロコマンダー(オプテック/3,660円)	7.8275
	18	アナロクミッションスティック(セカノ1 600円)	7 7638
- ART	17	シャトルマウス(セガ/3,880円)	7.604
- 88	10	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.4009
180	15	SSジョイパッドDX(ビック東海/1,246円)	7.3333
- 286	20	アスキーパッドX(アスキー/2 510円)	7 2388
-88	21	サンサターンパット(サンソフト・3 480円)	7.9959
- 122	22	パーチャスティック(セガノ4 888円)	6 4641
- 68	23	SGトルネードパッド(イマジニア/2,988円)	6 0689
24	24	SGトルネードスティック(イマシニア/4 540円)	5.6451

来年毛新製品続次!?

年末年始はワープロセットにサターンネットワー クスが熱そう。来年はそのへんの動向に注目だね!

着順予想ゲームでワンチャンス!

除者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャン スゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登 場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順 を当てた人3名(寺正解者多数の場合は抽選で)に、希 望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、新 次元ソフト「EO (エネミー・ゼロ)」だ。すべてが斬断 なこのゲームは、はたして何着で登場するか? 右の例 のように書いてくれ。



EO(エネミー・ゼロ)」 は何着だ?

The state of the s

12 12/13号予想電話或機パーチャロンは、謎の予想度ピッ タリ賞の初登場 | 位で決着。正解者は、全体の31.587% 3 に、超衝災の結果、当該者3名は北海道・揺棄くん、大阪 者号府・和田孝くん、宮城県・島崎涼子さんだ。おめでとう

セカサターン 読者レース

(8276) ラハガキの 特別是匠戶 3/8 185 -15-4+7+19-2 (ME) ・/く キャラ マ (AS) |・パンパテードラグ-27/70+1 (YM)) 書き方 · 7:534-7 Special (8M) · 学校的起版 (3点) (BUMBERS) (****** 1 (124 to 1/7) #.) ·「工术」-- 比如,中年代于世 - 3省 · List of the code by the



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に 特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイ スティック、B: ワイヤレスコントローラー2個、C: ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きな サターンソフト 1本をプレゼント。応募者は、①ハガ キに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評 点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボ ツノ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コ メント、4 着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名な どを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者 の発表は1月31日発売号の当コーナー内でするよ。今 号の応募締切は1月14日(消印有効)だ。

オッズ干機ゲームでダブルチャンス!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら、「サタ マガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点) が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点 4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1 本 (ピタリ賞なら2本/) あげるぞ。今回は、前人気も 高い「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」の予想をし てもらおう。移植度良好のこの作品は、はたしてどうな るかな? 右上の例のように書いてくれ。



TKOF'96. は何点だ?

側長さんの予測でショッパ 間の予証間の予想をはる。 **维制作用で4:78597**

当 12 12/13号予想「パーチャコップ2」は、僅差で隊長の勝ち、 初登場9.2787で終結。今回はピッタリ賞を神奈川県・菅 13 原雄くんが獲得! 菅原くんはピッタリ賞特別プレゼン トとしてお好みのソフト2本を送っちゃうで。待つべし、

今号の特別プレゼントノ

3つのコースから選択可能/



LETTA B. 024 ALCOHOLIS I **运移**4万至一大工 をで、前し、シフト も記入しでは、元本 種からは誰で5点に

当 12 12/13号応募者プレゼント(A B, Cコース+お好みソ フト) の函送者は奈良県・堺圭子さん、千葉県・松田義 13 昭くん、島根県・銀沢啓介くん、茨城県・工篠哲也く 号ん、鹿児島県・山田様くんの5名だ。おめでとう。

【次号サタマガも必見】「たいっちょう!」「なんでい」「どーせなら、新年サタマガ第1号の告知も一!」 「……新年第1号は1月17日発売!」はいっ、終わり!」 「たいちょう、もう一声」 「ぬー。買うな らサタマガ、日本一サタマガッ!」「隊長、告知になってないっすよ」「うるせー、時間がねーだろ。んじゃ、新年号は本誌だけのトップスクープ演載。やっぱりサタマガ!」「それじゃどっかの雑誌みた いっすよ隊長」「ちぃー、今度の表紙はKOF'96じゃ。賞えー」「了解っすぅー」 37

なで、その楽しさを測喫しているんじゃないかな? 今回は、全 キャラクターの完全な技表と解説に加え、一部の隠しキャラも 詳細解説! さらにみんなの楽しさに役立つはずだ。超必見!!



隠しキャラ、裏技、全キャラを大解説!

●セガ●発売中●5,800円●対戦格闘ゲーム●1人~2人用





























- FILE BOLD TO SEE A PERSON NAMED IN NAME OF STREET SAS BARRETT * == F== F(1), V(2)

Pキャラセレクト ードAコースクリア後可能に/ Xで3P、Zで4P/

発売後最初の奥技(現象?)は、キャ ラクターの3P、4Pカラー選択技だ。こ れは1PモードのAコースをクリアした 時点で可能になり、Xボタンで3Pカラ ーに、Zボタンで4Pカラーが選べるよう になるというもの。ただし全キャラでで きるわけではなく、一部のキャラのみ有

効だ。中にはさらに開催式のキャラも?











作中にはソンドセル。 ましましか・イソック 4(装備で付わり着) ではあるが、強力 壊されるとコルセッ 別者に、ルーズソックスを看用 オリジャルハニーの上を行 ンスにはかんなクラク



今回は、オリジナルのファイティングパイパーズの パニーをデザインした担当者(女性)がいたんですけ ど、彼女が作った新しいハニーワールドってところで しょうね(笑)。一応小学生を意識してコスプレさせて みたんだと思うんですが、ルーズソックス履いてたり するんですよね。アーマーを着けている時はソックス が伸びていて、アーマーを脱いだらそれがずるっと落 ちるのが、こだわりらしいですよ(究)。とりあえずハ





隠しキャラを探せ! アラビアンファイター・シバ









テザイナーから

他に合わせるつも りでテクスチャー も入れてみました でも3P、4Pは元 のポリポリ感があ りますよ

シバの勝ちゼリフ・勝ちポーズ

シバのステージ DESERT(VF3份票) 周りは全て砂だらけ、時刻は夕方で真っ赤 な夕日が目に飛び込んでくる感じ。地形効 果等のたぐいもなく、広くてのびのびと戦 えそうな点は「VF3」と違うところ。 BGM

は「VF3」のアドバタイズだ!



歌快に刀を振り回しつ つ勝ち誇るアラビア アイター ひとまずは 気合いがはんばん伝わ ること間違いなし

AM2研から・これが幻のキャラ・シバだ

シバは、一応武器をメインにして、武器がなくなっちゃったら、ちょっと パワーダウンするというキャラクターですね。「VFI」の時のコンポ始動ジ 々プに始まる懐かしい連係技と防御不能の中段斬りを味わってください。

覚えておきたい技の数々

強烈な1発をおみまいしろ!

特に目立った1発逆転系の投げ技、相 手を畳み込む素単い連系技などは、はっ きり言ってないに等しい。でもそれに見 合った強力な単発技で、常に相手を空中 コンボへの道に引きずり込むことが可能 だ。それに加え、相手を浮かしてからの攻 撃に対しても、簡単にダメージを奪える ものや、タイミングがシビアで決めるに は精進が必要なものまで盛りだくさん。技 の硬直はひとまず置いといて使うべし!



Gでキャンセルを・・・

◆K にGボタンてキャ レセルをかけると、攻撃 可定が出てからでも足を 引っ込めれるので便利 通常の民には無理だせ!

よろめかして

制有技のコンピネーショ

ンはだいたいかここから

派生する。単発の中とは

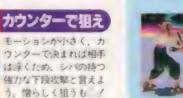
見た目も変わらないので

隠れたおしゃれって感じ



使える上段技

ヒットするとダウンを奪 え、ガードさせると相手 はよろめく。ダメージも 大きめで、攻撃をガード した後に狙うもよし。





刀は破壊可能!

武器攻撃を駆使した後、相手にアーマ 一破壊技ないしはG&Aを決められる と武器は壊れてしまう。ラクセル、シ パ、ピッキー、シュンが狙い目。



メー遊けのみ有効。

オススメ連係技

いわゆるPKである でも、普通に調べて いたのでは見つけにくいコンピネーショ ン技だろう。利用場所としては、相手の 建直に安定と言いつつ決めにいったり、 空中コンポで安定というのも良い





オススメ連係技

ハイキックからのコンピネーションで、 最初のキックがHITしないと次のアッパ ーか出やしない。でもその反面、キック さえ決まれば空中コンホでアッパーが決 まり、旅生の連係:KIGも当たる





オススメ連係技

山 級 編

こちらやパンチ系のコンピネーションを 取り上げよう。もちろんこのコンヒネー ションを出し切った後には、区ボタンを 押すことで影の散弾廻取りに似た攻撃も 出る 空中コンボに組み込むのも言





オススメ連係技

1 級

刀を振り回すコンピネーションとして、 相手を恐怖のどん底に落とすには必要不 可欠な技だ。タイミング的には先攻入力 でも発動はするものの、早すぎると攻撃 が当たる前にキャンセルしてしまう。





路经	3724	15.7
₹) = 2,4.2.	P	
バ フグヌス	$p_{+}q$	
おフギラートゥス	P*kPP	
りクビトゥム	P	
えょうし	\(\frac{p}{2}\)	
アルスグラディイー	1	ガード不能
サンクティオー	0 ° C	ガード不能
ティーフェンシオー・グラティウス	gr T	GEL IE
オディウム・ブグヌス	P+F	
オッサ・カプティス	8+K+G	
メディウス・ログス	-G- 8	ガード不能
メディウス・ログス	G8+8	ガード不能
ブグナ・シングラーリス	G E-E E	ガート不能
ケルターメン・シングラーレ	8 :8: 3+8 B	ガード不能
エクストレーマ・テークレートーリア	1 8 hts p 2 2	ガート不能
キルクイトゥス	186	8ヒット
キルクイトゥ・アートレータ	k 2 + + G	10 ET
キルクイトゥ・コクサ・フェルム	108 - K+G	KESH
コクサ・ブグヌス	p =	_

フェムル	8	
ガウティウム	33+8c	
インクルシオー・スピタ	3/9/8+8::	
ティーグレッスス	28	
エーラーティオ・ヴァルブターリア	3898+8::	
コクサ・フェルム	9.8	
アウティーティオー	★ F	
ファーブラ	9:1	亚 中
アウクトル	★ 3,	
ヒルントー	★ 8.	変ゆ
レーグルス	\$:8	100
モータキッラ	* · 8	变中
アクイラ	2 -8	型中
アッ4ピテル	*E	価地ざわ
ミールウス	★ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	無地ぎわ
コルニクス	p)	1
ルスキニア	2-80	į
コ、レンバ	1	
ブシッタクラ	3.0	1110年
ガッリーヌラ	R	無地ぎわ

アンセル	12 (0-\$\$)	着地だわ
テルグム・ブグヌス	P	総対後
テルグム・ファクタ	88	散開後
テルグム・フェルム	8	教育後
テルグム・コルンパ	- 8	教育後
テルグム・コクサ・ブグヌス	3	歌問後
テルグム・コクサ・フェムル	5	据和政
ルクターティオー	8+G	を近く
プレヘンテレ	D+0	新申道
スピナー・ドルシー	P+G	# # A E 5 D
サングイス・クラーマーレ	::8+8+B	歌近く
アクロバテース	8	敵ダウン
ラミア・セブルクルム	8	数ダウン
グロブス	£	散ダウン
イーレ・ブグヌス	è	走り中
イーレ・ゲヌ		はり申
イーレ・ルスキニア	1.8	走り中
イーレ・コルンバ	>	まり中
イーレ・ウメルス	2+G	走り中
イーレ・トラヘレ	l K	走り中



Kids 隠しキャラをを解説! キッズ・あきら

出現条件 1PE-K Bコースクリア

体は小さいが、彼も「VF」の世界ではで最強の 名を刻みこんだ男の1人、負けないぞ/







基本的にメガミックスで アキラとサラが出来るこ とを、そのまんま子供に 落としたという感じです ね。3のKids(美)、という ことなんですよ。

キッズあきらのステージ

Kids版鉄獅子 オリジナルの鉄獅子とは違い、色から 形の雰囲気までかわいく仕上がってい

る。鉄獅子もKidsで感じ。



ポージングに勝ちゼリ との違いはないが、力 強きとかわいらしきで 二重力だね

オリジナルキャラとの違い!

手足が短いっ!

キャラクターがディフォルメされてい るのだから、手足もそれに合わせて短く なっていたりする。でも、使える技に関 しては「VF3」のアキラとほとんど同じ で、多種多彩にして難しいコマンド操作 もビシパシある。面白い技もあるが、リ ーチが短いため、常に相手と急接近して 聞いたいところ。ネックとしては鶴子穿 林や順歩翻胯の後に、躍歩頂肘を出して も攻撃が届かないため無意味なのが残念



リーチを構え

選歩項目の身体距離は技 の中でも長く、使いやす い相手との間合いを結 めるもよし、連携技に組 み込むのも強い

下段はこれで

あきらの持つ強力な下段

技がこれ、捜下崩径だ

少なくとも相手にガード

させれる時に出し、他の

中段攻撃と2択にしよう。



ダメージバツグン/

技を出してから攻撃判定 が出るまでちょっと遅い が、ダメージ的には上々 、すいた相手に当てるのも ひとつの使い方かな



出しやすくなった!

決まれば相手は空高く浮 き、空中コンボを決める ことができる 入力受け 付け時間が長くなったの か、かなり出しやすい

AM2研から 新キッズあきらのポイント

Kidsアキラは外門頂肘が一応使え るのでそれをメインに。 コンピュータ 一がやって来るんですけど、視門頂肘 を使って、その後鉄山麓。当たってくれ



たらラッキー。でも、 それが結構イヤなん ですよね。色々工夫 して勝ったら面白い かなと思います。



隠しキャラをを解説! キッズ・サラ

出現条件 1 Pモード Bコースクリア

色気がないけどかわいくスリムな足技で、必死 に空中コンボ。微笑ましく闘いましょう。





MSMA テザイナーから

ムーンサルトとか、全然 意味がないです(笑)た だまわっているだけ、何 しているの君、という。 グロー処理でさらにかわ いくなりましたね。

キッズサラのステージ

VF1サラステージ

リングサイドにMEGAMIXの文字 が光る。基本的には「VF」のサラステ ージで、ディスコみたいな感じ。



生勢命大人になろう

るようだ コレといっ

ないが、かわいい

て貨物ひをしてい

キッズならではの連続技

アーケード版のように、しゃがみパン チが決まったらコンポサマーまで連続技 になることはない。しかし、しゃがみ状態 からのレバーはKiに、Gボタンでキャン セルがかかるため、相手を翻弄できそう。



2

オススメの連続技1

ラウンドキックからのコン ボライジングニー ラウン ドキックはノーマルヒット で当たってもよく、常に狙 っていけそうだ









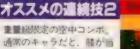


AM2研から 新キッズサラのポイント

Kidsサラの置ちゼリフ誇ちボーズ

Kids サラ は敵の後ろに回っちゃ うと何も技が当たらなくなっちゃうん ですよ。回らないで下さい。後ろに回 ったからチャンスだと思ったら、逆に

ピンチ(笑)。サラは パンチが短いのがさ らに短くなっていた りしますので、気を 付けて下さい。



たった後に相手が離れずき てしまうため、次に入るは ずのサマーがスカる







結城晶(八極拳)



アキラはポリゴ ン数が多くて、 処理が結構重か ったんで、そこ の調整を。腕と かは、すごくい い感じで格好良 くなっています。

Written by大和アキラ

「VF3」で戦っていると きのように、相手の様子 をうかがいながら戦う必 要はない。「VF2」のと きのように激しく戦って いこう。そして、浮かせ たら新技の修羅覇王靠華 山でK.O.だ//



アキラの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



会理認らしき取りを放った アキラおなしみの「10年 ちポーズ無くして語れないて あろう そしてもう一つの ちポースは、勢いよく両手を 様り回すアレである。ご存じ 元為ボーズだ

えておきたい固有技

「メガミックス」のアキラは違うぞ!

アーマー破壊技は、他のキャラクター に比べて数が多い。その中でも、ガード されるとスキは多いが、相手の攻撃をか わしながら攻撃できる貼山無は強力だ。 そしてコマンド投げの進歩里跨は、投げ たと同時に相手の背後から修羅覇王靠葦 山を確実に決められるようになっている。 前回紹介したように、修羅覇王靠華山が 3段すべて、地上でも連続攻撃になる。 「VF3」とはちょっと違うぜ!



相手との輪をずらしなが ら攻撃できるかなり実用 的な技。しかもアーマー 破壊技だ。「FV」キャラク ターに対しては有効

from VF2

「VF3」と違って、「メガミ

ックス」では頻繁に使っ

ていけそうた 相手の後

ろから連続技を叩き込む



GBA技

相手の攻撃をガードし、 **計撃ちで押し返す技。ス** キがあるので多用は禁物 だが、攻撃を返すのには かかせない技でもある。



from VF3

相手の立ちガードに対し てはガード崩し、しゃが みガードに対しては中段 攻撃となる強力な技 ア キラの主力となる技た



浮かせ技とその対応

浮かした後は安定しておこう

アキラの浮かせ技は場砲や馬歩衝靠 くらいだ。場砲は技を出したあとのス キが少ないので、相手に反撃されても かわしをしておけば相手の攻撃をかわ せる。うまく相手を浮かせた場合は、 再度揚砲か、判定の強い連環腿で攻め る。揚砲で浮かせ直した場合は、しつ こく場砲をおいておくと効果的だろう。



相手の受け身をとるタイミングによって、 技を置ねるのが難しい。

オススメ連係技

固まる相手にはこの連係技だ!

冲捶で相手の攻撃をカウンターで止め ると、相手は立ちガードで固まりがちに なる。そこで立ちガードに有効な撃歩翻 誇で相手のガードを崩す。撃歩翻誇のあ と、回復されると打撃技はガードされる が、投げに関しては連続攻撃になるぞ。







45.0 沖獲(ちゅうすい) 明禄(ほうすい) 異額(しょうたい) か製(そくたい) 易前間(ようぜんたい) 各体権(らくはすい) 等歩料権(らくほしゃすい) 息を(は)ちょうしたし 落撃双機(らくげきそうすい) 母弾師(ひだんたい) **分解**(とうきゃく) 対すは(ふじんたい 上駅中 着均衡 風門病療(ふうもんとうかい) 事責徳(けんはいすい) 敵が實際 単臂操(けんはいすい 育場寺(はいらくへき) 敷が背後 育棚(はいたい) 數分實強 経験類(はしつたい) 數分言等 独辞師(ちせんたい) 敵が背後 八門銀打(はちもんかいだ) 環境部(かんすいたい) : 中東掌(じょうほしょうしょう 歩幅的(じょうほちょうちゅう) 門頂付けりもんちょうちゅう 建歩項射(やくほちょうちゅう) 開始(ようほう) 猛虎硬爬山(もうここうはざん) 白虎双軍打(びゃっこそうしょうだ 馬歩巻簿(まほしょうこう) 映山原播(ちょうざんほうすい) 独歩漢章(どっぽちょうしつ) 連環題(れんかんたい) 鉄山舞(てつざんこう)

楽上の技楽には基本的に新特は含まれていません

	25年	コマント	编号
	接下麻痺(そうかほうすい)	P++,	
	開発(かいこ)	2+G	
	撃歩器時(げきほほんこ)	P+G	
j	修羅順王算禁山(しゅらはおうこうかざん)	●以下の連続技の影響	
]	①報情式(りゅうそうしき)	=F+6	
3	2馬歩頂討(まほちょうちゅう)	機能気につかOFガート後 P	
	3鉄山井(てつざんこう)	(集を頂付む)小中 2・1	
j	開幕登身双北軍(ほうげをうんしんそうごしょう)	●以下の連続技の総称	
	①原準(ほんけん)	P+K+G	
	2個子事件(ようしせんりん)	(側側に下中 - 台中)に	
	③双掌(そうしょう)	(8子章8: キー・キー・アー・アー	
	側身接線(とうしんそうたい)	8+G	修造く
	心意把(しんいは)	n:2+G	10 JH C
	 高子穿林 (ようしせんりん)	OUP+G	16 % <
	大嶋崩損(だいてんほうすい)	00 8+ G	18:45
	男子抱月(ししほうげつ)	P+0	IS 254
	獅子抱月(ししほうげつ)	P+G	想力夠確
	進歩環筒(しんぼりこ)	P+G	修造く
	順歩観算(じゅんほほんこ)	P+G	M274 <
	弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	2+6	影響派から
	大浙江(だいせっこう)	P+G	散後ろ向き
	外門頂討(がいもんちょうちゅう)	P+8.	上段ア連し
	単質頂(たんよくちょう)	-85+80	上段ド週レ
	上歩番舞(じょうほしょうこう)	248	中投ド返し
	鏡風双鑢(せんぶうそうしょう)	21 + 3C	18 di u
	外門頂討(がいもんちょうちゅう)	P+8	POSEU
	職権単打(ほんしんたんだ)	22 + 51	下段ア語し
	双拍手(そうはくしゅ)	48+8	下段に進し
	衝天罪(しょうてんごう)	_P+8	サマー型し
	筆房捶(げきほうすい)	P	ダウン改働
	橋下蛇(そうかほう)	. 9	ダウン攻撃
1			

修羅覇王靠華山は連続技だ

修羅覇王靠華山は、相手が「VF」キャラクター または「バイパーズ」キャラクターの上下のアーマ ーがない状態のときだと、地上にいる相手にも連続 攻撃として使っていける。ちなみに、進歩里誇から 修羅覇王靠華山を出すときのように背後から技を出 した場合は、アーマーを着た状態の「パイパーズ」 キャラクターにも連続攻撃となる。





喧嘩番長・バン



テザイナーから 2Pカラーの新 しいのを作りま した。他のキャ ラとの兼ね合い もあったんです けど、バンは赤。 みたいにすんな り決まりました。

Written by真・大和バンちょ1号

全体的に攻撃力が低くな ってしまったが、壁際の での壁ダメージを利用し たコンボは超強力。壁の ないステージなら、超衆 賭麗斗などで相手を吹っ 飛ばして、ダッシュ攻撃 でたたみかけろ //



バンの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



vの練もボースは、「FV」と同 て見た目の変化はなく直立 不動のままたったりする かし、今回の番長はセリフの 面で変化を見せている。なん 一貫よわいのう!」やはり 真の領は近く決めるへし /

覚えておきたい固有技

こっ、この技は・・・・・

新しく追加された技は2つだが、両方 ともどこかで見たことのある技だ。1つ は相手の横をとって投げる側面投げの杞 **憂補懲忠。もうひとつはサターン版「フ** ァイティングバイバーズ」のアレンジバ ージョンに入っていた、投げ技の真威破 だ。この技は慣れないうちはコマンド入 力が難しく、これといった使い道はない。 しかし、投げ抜け対策として他の投げ技 と使い分けをしていくようにしよう。



アキラの使うものとほと んど间じ 壁鐸で使って 相手が受け身をした場合、 確実に反撃を受けてしま ので注意しよう.

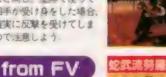
この技を決めた後、相手

のよろけを誘うことがで

きる。このよろけ中には、

努羅地圧破を確実に決め

ることができるぞ。



新技

相手の側面をとって投げ る技だ 威力が低いので 無理に狙ってまで使う必 要はない。使うとしたら かわしの後などだろう。



from FV

努羅鴻圧破の。原生技 一 発止めは反撃を受けてし まうが、2発目までを出 しきれば、その反撃をつ ぶすことができる



浮かせ技とその対応

発即死? イイヤ、瀕死だって

バンの浮かせ技はもちろん拳拳火。 浮かせた後は、再度拳華火で浮かせ直 しを狙うのがセオリー。一歩さがって 超衆賭麗斗でふっとばしてやってもい いだろう。また、落ち際に居合い蹴り (速攻足隊にキャンセル)を当て、鉄山 鎌なんてこともできる。この空中コン ボを壁際で決めれば大ダメージだ。



学華火での浮かせ直しは基本中の基本。相 手の裏に回り込んで狙ってもいいだろう。

オススメ連係技

バンの基本っしょ?

とりあえず座拳骨で攻めの布石をつく る。そのあとは出の速い中段攻撃の拳撃 火と下段攻撃の仁義撃翻破で2択をかけ る。拳華火をガードされたら反撃を受け てしまうが、仁義撃闘破は反撃を受けづ らいのでガード&アタックでフォロー。







村野你(ひじてっぽう) 超素機器 ふ(スーパーストレート) 足職(あいげ) 連攻足職(そっこうあしげ) 引敵(チョウバン) 飲れてつビジ 空間 虚圧線 (ドラインアッパー) せれた世間4千世 ダブルベラゴンアッパー 質性(はかねビジ) け根質(ヒジコンボ けまし、ヒジてつざん : 養職的値(じんぎ けきとうは) 樹性村 にんしょうヒジ) は…真(てつざんこう) 甲値舞(こうはだん) 24甲結算 れっこうはだん) を火甲領算(れっかこうはだん) 事業火(こぶしはなび) 世権鬼苦(ヤクザキック) 産事情(さけんこつ) 下足量(したあしげ) **株苦透絵房(ナックルハンマー) 空浪叫粤南阳设江アロー** . **洋質な爪先1フレアトー** 着地ざわ 前回亞鬼苦(フロントエアキック) काका 部の機器(エアダイブ) 737 122 質時足鬼苦(フレアキック) 量地ぎわ 金餌登鬼苦(パックエアキック) 要時 前鉄円先(フロントジャンプトー シャンプでは 資料問室罰徒(ローリングソバット 鏡爪先鬼苔(ジャンプトーキック)

技名	コマンド	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
養怒鬼兽(サイドキック)	08	着地ぎわ
製場 - 鬼苦 (ローカットキック)	r K	無地ぎわ
中京半男妻前徒 ミヘルローリングソバット)	o K	シャンプ同時
知金 おろしかね)	F+G	82 588 ROT
便投・かべなげ)	P+G	戦业く立ち
骨盤制 こつばんわり)	P+G	DE PRINTER Y
手馬科学要辞 タブ、ントウォールクラッシュ、	P+G	BURNINGS COS
到那様(せつなおとし)	P+G P+G	歌語く立ち
倒したましり	+P+G	献近く立ち
兼年級(ゲキチョウバン)	0 - P+K+G	取れく立ち
責成後(しんいは)	P+G	戦がく立ち
世(ととめ)	P	戦ダウン中
引導になどう〉	PP	戦ダウン中
対着足数(タイマンキック)	K	敵ダウン中
特官 とっこう)	o.p	敵ダウン中
題点様常息(ターンナックル)	P	MS FFF (II)
双鎖点項苦悶(ダブルターンナックル)	h'b	BS MY 100
鎌水鬼首 ターンキック)	E	MS BY 4lk
下語志高市(ローターンバンチ)	0.P	REC BY THE
下午を復名請求「ロースピンキックターン」	O.E.	服用业
回転鬼苦難説 (スピンキックターン)	1.5	■日本5 m. 万利を
疾走 実味着コ (ランニングストレート)	25	走り由
幕首鉄山 ダッシュてつざん!	P+G	走り中
推走 略物領 (ランニングタックル)	P+K	走り中
疾走録(ランニングニー)	K	走り中
滑込鬼苦(スライディングキック)	/1 K	まり中
映像答 ホップスピンキック)	-Σ.	\$1405, m. 1988
復走号電送"ランニングシャンプキック)	F.	११०५ - उस
杞曼硝思忠(きゅうほちょうちゅう)	P+G	配例面

刹那落じゃなくて……

刹那落のコマンドを少し早めに入力することによ り、背後投げの骨盤割が横投げの杞憂補懲忠に変化 する。攻撃力こそ低いが、技を決めたときのバンの 声は必聴モノだ。見た目も刹那落よりスピーディー なので、フィニッシュ技に使っていくことをオスス メしたい。でも、最初の壁投げを抜けられることが 多いので決められるチャンスって……いつ?





サラ・ブライアント(截拳道)



AM2研 テサイナーから やっぱり胸を瞬 穏にとかが見る らかいないで、いいではないで、 いっくみといさん に満足しつ、れてもら えるよう、もした。 気を使いました。

Written by鈴木太郎

スキの少ないパンチ系や エルボー系の技でチクチ ク牽制し、スキを見て強 力な蹴り技でドカーンと いくのがサラの基本的な 戦い方。でも、これはあ くまでも基本。豪快に暴 れても楽しいですぞ。



サラの勝ちボーズ・騰ちゼリフ



サラの縛ちセリフにはやっ はり高慢なセリフが、片手を 縁にもう一方の手を確の徐ろ に持っていき「Better run home to mamma now」こっ ととお家に帰りなさい」。 拍 手をして顔の後ろに手を回し 織を強調しポーズを決める 「Yohoo!」ヤッホー / 」の

覚えておきたい固有技

ビービーシタケーを覚えました

ガードされると確実に反撃されてしまう技が多いサラだが、スキの少ないコンビネーション技がひとつ追加された。パンチ2発からローキックを出すダブルバンチローキック(?)がそれで、つまり、ジャッキーの技を覚えたってわけだ。性能もほぼ同じなので、牽制やフィニッシュの技として重宝する。アーマー破壊技は2つあるが、おもにコンボライジングキックを狙うことになるだろう



新技

ハンチを 2 発対ち、その 後ローキックを 1 発つな けるコンヒネーション うまく使って複製のバリ エーションを増やそう

アーマー破壊技

賞箋なアーマー破壊技だ

が、そしいかないまいち

ヒットさせにくい 知識

のひとつとして覚えてお

く程度でいいたろう

PPP K

クアーマー破壊技

ハンチ3発からジャンフ してトーキックをつなげ る技 最後のキックがア ーマー被壊技になってい を 空中コンボ専用技か

ガードとアタック

サラのガート&アタック

はこれ (種類) かわしと

うまくは関して使ってい

き、相手に反撃のスキを

うえないようにしょう



浮かせ技とその対応追い打ちはサマーが確実か

浮かせ技は、ドラゴンスマッシュキャノン、ニーキック、トーキックジャックナイフを状況に合わせて使い分けていこう。 追い打ちは、サマーソルトキックを入れるのが簡単で確実。 そのほかには、パンチからのコンボ、とくにコンボライジングキックを狙うのが、おもしろくて実用的といえるだろう。



サマーソルトキックを決めるのが確実で簡単。でも、たまには大技を狙ってみよう。

オススメ連係技

下段攻撃を起点にしてみよう

新枝のダブルパンチローキックや、ダ ブルローキックを起点に様々な連係が考 えられる。相手の動きのパターンやクセ を把握して、そのままサマーソルトキッ クなどの速い中段攻撃にいくか、かわし てから大技を叩き込むかを決めよう。







技名 スクァトストレート ヴァーティカルフックキック ドルキック ラゴンキック 下海中 ハイシャンプキック 上层的 ハイジャンプヒールキック ジャンプオーバーキック 事場さわ ステップストレート 上舞中 ステップフックキック ステップヒールキック 看地無 ステップラウンドキック バックナックルターン バックキックスピンター スピンターンキック ダブルスピンキック ーン・ナックル RS PROB ン・ローストレート 配料块 **配件**像 EPIO 數問題 ターン・ロースピンキック BE PER CH ムーンサルト PK 8*18 ムーンサルト IS MITE ールキックムーンサルト **PE BOTS**

技名	コマント	報告
ファンコビストンハンチ	2012/2012/11	
コンボ・ライジングニー	PPPK	
コンボ・サマーソルトキック	PPP.K	
コンボ・ライジングキック	PPP K	
ライジングエルボー	:8	
エルボーサイドチョップ	:P9P	
エルバーヒールソート	10 3	1
ダブルジョイントバント	17.3	
サマーソルトキック	- K	
ドラコンスマッシュキャノン	1.5	
フルスピンダイブ	··(^)&	İ
ニーキック	· Ca	
ダブルステップニー	: 8 : 6	
ダルシュー	Y	
ライジングニー	* 8	
ライジングニーコンボ	● K4C	
ランニングニー	K+G	走り中
スピンキック) + G	
サイトフックキック	· + G	
スピンエッジキック	F + G	
スピンヒールソート	- 7 + G	
トルネートキック	F +6	i e
レッグスライサー		
ロースピンキック		1
ハイキック・ストレート	KP	
ダブルスラストキック	} }	Į.
ダブルキック	(_}	0
イリューションキック	● F-\$1	
イリュージョンジャックナイフ	0 KK : K	
イリュージョンローキック	\$141 - 30	L
ニューシュキック	1 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2,	
ジャックナイフキック	~- K	
シャックナイフサイトキック	193	L
トーキック	1-K	L

技名	コマンド	接考
トーキ・クリャックナイフ	FIREA	
ダブルローキック	♠ £0½	
プロントスープレックス	₽+G	
ネックブリーカードロップ	© ≥P+G	
ライトニングニースマッシュ	: P+G	
ライトニングニースマッシュ	:P+G	豊か正面
レッグホールトスロー	P+G	
シェルプレイクエルボー	f)+G	報例面
ローリングフェイスクラッシュ	6P+G	
ハックトロップ	P+G	配作方向き
バックドロップ	P+R+G	敵後ろ肉き
サッカーボールキック	-1	散ダウン中
ジャンピングニースタンプ	v8	継ダウン中
ハイジャンプニースタンプ	◆P	献ダウン中

いわゆる"シュンプリ"ができる!!

ダブルスピンキックの1発目のキックをキャンセルし、瞬間的に振り向くテクニック、"シュンプリ"が可能になっている。振り向いた後は、ターンロースピンキックかターンライジングキックを狙うべし



を繰り出すのも有効だと ・スピンキックへつな ・スピンキックへつな で再び正面を向いてエ で再び正面を向いてエ ルボーなどの中段攻撃 ルボーなどの中段攻撃

スナップサイドチョップ バンチハイキック バンチサイドキック ジャブストレート ダブルバンチスナップキック

コスプレギャル・ハニー



デザイナーから 2Pカラーが黄色 になっています。 黄色を着られる のは彼女しかな

Written byねこばんちmk I

衣装とともに技まで増え ちゃってますな。でも、 戦いかたのバリエーショ ンが増えたわけではない ので、やることは変わら ないっしょ。ニャアと突 いてミャアと投げ、やん と追い打ち。これ基本。



ハニーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



ま体で現しているという可し かとってもプリチーた

浮かせ技とその対応

浮かせちゃえば人生いろいろ

浮かせ技はキャットアッパーとジャ

ックナイフキックの2種類が有効だが、

主力は出るのが速いキャットアッパー

だろう。浮かせた後はハニーエアリア

ルで投げてしまうのが理想型だ。しか

し、受け身や反撃で防がれることも想

定して、回り込んでの浮かせ直しやコ

ンポキャットキックも混ぜていく。

えておきたい固有技 ハニーDDTがいい感じ

従来の技に加えて、横からの投げ技以 外にも新たな技が幾つか付け加えられた。 とはいってもサターンアレンジ版で入っ ていた技が多いので、目新しさはあまり ない。しかし、回転系の技や前進しなが ら入力できる投げ技など、あればあった で大助かりな技ばかりなので、ありがた く使っていこう。なかでもハニーDDTが 入力的にいい感じだ。ゴートゥヘブンが 出せない人は、これを使うといい。



新技

鑑み込んで相手のボディ にチョップを入れる中段 攻撃だ 出るのは速いが 便能は長い、 相手のかわ しに合わせられる。

新技

攻撃力はゴートゥヘブン

やハニーDDTよりも劣

るが、投げた後にダウン

攻撃での追い打ちが決ま

る。確実に入れたい。

キャットスクラッチから 回し蹴りにつなげる 最 後の回し蹴りはアーマー 破壊技だ。かわし行動の 相手に合わせていこう



新技

相手の顔を抱え込んで、 そのまま倒れ込む投げ技 だ。入力上、前進しなが ら出せるので、とっさの ときはこれで投げる。







空中投げ希望だが、キャットアッパーの役 直も長くて、そうそううまくはいかない

オススメ連係技

これといった連係はないのよ

ハニーは浮かせてナンボのキャラクタ 一だ。そのため、地上での安定した連係 をあんまり持っていない。つなげるなら 下段から中段へ移行していくか、背後へ 回り込んでコンピネーションを入れてい くか。そのどちらかだろう。







技名	コマンド	编书	
キャットスナップ	5	1	1
キャットバット	PP	L L	C
ウォールザップ	PPP	量近くヒットを	5
キャットスクラッチ	PIPIP		L
コンボキャットキック	PPPK		13
コンボローキック	PPP-K		minim
スナップハイキック	PK		
ブロックスラップ	: +P		E
ハイキック	8		12
ジャックナイフキック	K+G	i e	2
ハニースイング	P		11111
ハニートリブル	: PPP		1
キャットスラップ	P		13
ライジングキャットアッパー	1 2P		5
キャットアッパー	9		1
アイップ・サ・レッグ	P		15
キャットアッパー	• P	しゃかみOK	1
ピーチアタック	P+K+G		DIAIL F
ダブルピーチアタック	P+K+0P+K+G		2
トーキック	K	Jobh -0589	Ä
トーキックスコルピオン	88	John - 1520	2
トーキックキャットヒール	KK+G	Je881-1589	1917
トーキックキャットサマー	K=K	Joth - 2589	1
スコルピオンアタック	38		1
キャットテイル	-8		5
キャットテイルハイ	· KK		1
プロックボンバー	-8		5
ロースナップ	ع .		6
Id	P	歌ダウン中	E
エイエイ	PP	歌ダウン中	
エイエイエイ	PPP	歌ダウン中	1
エイエイエイエイ	PPPP	歌ダウン中	2
エイエイエイエイ	PPPPP	歌ダウン中	8
ローパンチローキック	- 66		1

接名	コマンド	推考
キャットハロウ	1.+G	
ローキック	3.4	
ダブルローキック	● 8080	
レッグピート	● 809090	
ダブルコーキックをディップ	●506. P	
ローレッグピート	● 10W K	
キャットハンマー	48	ジャンプ同時
キャットハンマー	♦ ₽	型中
ジャンプトー	● E.	ンヤンブ四勢
エアローリングソバット	● 80	型中
フレアトー	● K	着地ぎわ
フロントエアキック	♦ %	空中
エアダイブ	♦ - £	空料
フレアキック	● - K	着地ざわ
バックエアキック	♦ - 8.	空中
フロントジャンプトー	• X	ンセンプ四時
ナックルハンマー	, P	ジャンプ目的
キャットサマーキック	90	シャンプの終
ローリングソバット	-80	シャンプ四島
ホッピングキック	- X	变中
ローカットキック	K	機能され
ミドルローリングソバット	3.0	ジャンプ国前
ベリベリチェック	P+8+G	敵實問行
バックウォールラッシュ	P+G	BE 589,892
ウォールスロー	P+G	Miss <
バックスープレックス	P+G	此時间け
タグハンドウォールクラッシュ	P+G	中国部为报会 (
フォークスルー	1-2+8+G	北北く
キャットホイール	HP+6	動派<
ゴートゥへブン	n +P+G	08 4/4 <
N=-DDT	P+G	を行べ
スワローツイスター	: P+G	Mi J: <
ハニーエアリアル	○P+%+G	西書空中
バックウォールスロー	: 8+G	単近く

ı	技名	コマンド	1100
Ī	パールティングホース	148	敵近く
ï	スピットキック	108	数ダウン中
Ī	スピンランディング	8	数ダウン中
Ī	ターンスナップ	8	散制铁
ï	ターンダブルスナップ	68	散用铁
1	ターンキック	F	NS 7N 91
	ローターンスナップ	Р	16 16 31
Ī	ロースピンキックターン	1480	般興祉
H	スピンキックターン	1 - E	824% - "NO
1	ランニングストレート	P	ुर्शका ै
1	ランニングピーチアタック	P+1+6	.E € (\$1
	ランニングタックル	P+G	ु १ क
1	ランニングニー	è	. <u>₹</u> • (\$)
Ì	スライディングキック		្នាក់ ដែរ
]	ランニングキャットサマー	i.	2 05 - 708
	ホップスピンキック		1 44 · 168
	ランニングジャンプキック		2 25 - 10
	クライムウォール	♦ 57	- "०५५१
	ウォールダイブ	* 7	要会で申
	キャットトラストスロー	8+G	影例主

他の新技の使いざころ



パイ・チェン(燕青拳)

COLOR ② COLOR AM2研

デザイナーから パイはすんなり 決まっちゃった キャラですね。 柄も細かいとこ ろのテクスチャ 一の所を、注意 して作っていた キャラですね。

Written by鈴木太郎

上段、中段、下段それぞ れに頼りになる技がある パイ。決め手には欠ける が、それはプレイヤーの 腕前ひとつでどうにでも なるはず。使い手の力量 が問われるテクニカルな キャラクターといえる。



パイの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



パイの勝ちポーズは、演舞 をした後に両手を構えて「あ なたにはクンフーが足りない わ/」もう1つが「VF3」の 時にもあった伸びをする勝ち ポーズだ。これは最近のパイのかわいらしさを象徴してい るポーズと言えるだろう。ハ ニーに負けてられないよね。

浮かせ技とその対応

高敏腿でもう1回浮かせろ!

出の速い高跳腿と、上段攻撃をスカ

すことができる燕子双掌で浮かせ技は

決まり! 蒼下連捶掌も、しゃがみガ

ード気味の相手になら有効だ。追い打

ちは、高剛健か高端側が入力も簡単で

決めやすい。高剛闘をヒットさせれば、

もう1度相手を浮かせ直すことができ

えておきたい固有技

空中コンボで高端脚を狙え

高端脚がアーマー破壊技になっている。 この上なくヒットさせにくい技だが、「バ イバーズ」のキャラクターが相手のとき は、必要な技となるので使いどころを考 えよう 浮かせてから、または崩し技の 掣燕掛塔からの追い打ちとして狙ってみ るといい。燕子双掌は「VF3」とは違い、 ヒットさせると相手は必ず浮くので、空 中での追い打ちを狙ってみよう。当然、 そのまま飛燕弾腿に繋げるのもありだ。



アーマー破壊技

リーチはあるが、いかん せん上段技なので使い制 手は悪い。連環高端側の 最後のキックも、もちろ んアーマー破壊技だ。

ガード品アタック技

気合とともに放たれる強

参な回し取り 当然、ガ

ードされると反撃は免れ

ないので、使いどころに

は十分気をつけるべし、



from VF3

普通に飛売機器に繋ぐよ りも、この技だけをヒッ トさせて相手を高く浮か せ、適い打ちを狙ったほ うがおもしろいだろう。



背後を取ることができる 投げ技。この技の後、浮 かせ技の高跳脚をほぼ確 実に決めることができる。





ポンポンポーンとお手玉ならぬ、お足玉を 決めてあげましょう。壁際なんかでどう?

オススメ連係技 迷うことなくイッキにつなげ

雷撃掌や蒼下連捶などの速い技を起点 にして、途中に穿冲拳、上歩冲掌などの スキのない技を挟み、最後に投げ技や浮 かせ技である高蹾腿や燕子双掌に繋げる のが基本。ただし、ガード&アタックや当 て身のエジキになりやすいので注意







神冲拳(そうちゅうけん) 数中間(せんちゅうたい) 姓氏間(せんさいたい) 基準分争(らくけさそうけん 飛馬関係(ひえんようしゅう) 飛燕廻脚(ひえんかいきゃく) 見る登場(ひえんとうきゃ 英理差刃御(えんしょうふじんきゃく) 無地ざわ *育事 えんまいしょう! 模様関係 とうたんけんすい) 東でル単 とつくうそうしょう) | 数型 そくしゅうたい) ペキ ほ ひしたい 生放い そくしゅうたい 量地ざわ 母母単質 ひえんたんきゃく 収益を集 ひえんれっきゃく 所はは はいちゅうたい 爬門他 子を原因 さかせんたい 脏疗律 明明時 はいほうすし 脏疗他 ทยตาย เมากันแรงชาว 胶形排 「御を妨碍・ぜんしゅうこうさんきゃく) 配件值 他等音振舞「てんじんはいてんきゃく) BC PE di 性性は はいてんきゃく) 數商值 異態時に行わるい (本中軍)しょうはちゅうしょう) 9年単 せんちゅうけんし 大学堂 えんしそうしょう 母本知動! ひえんたんた 各角や双键 (えんせいこそうは) **非軍は**しなしよう! 事業準(らい)げきしょう) **原単説** れんけんたい 双拳並推翻(そうけんせんぶうたい) 最後転身質(れんかんてんしんきゃく)

連環高機関(れんかんごうたんきゃく)	PPP+K	
通環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	888°8	
連環転身増製(れんかんてんしんそうきゃく)	PP8-8	
悪下揚(そうかすい)	42	
着下連接(そうかれんすい)	UPP	
著下連接器(そうかれんすいきゃく)	11 (73,535)	
置下連接軍(そうかれんすいしょう)	1 D2 P	
高端脚(こうたんきゃく)	008	
装風牙(せんぶうか)	&+G	
萬時受阻器(えんじんせんぶうきゃく)	l Σ+G	
國母裏位詞(たいとうりせんきゃく)	(しゃかみ・立ち中に)と	
月世間(はいてんきゃく)	- Ε	
過度商転製 れんせんはいてんきゃく)	P K	
転号音転算(てんしんはいてんきゃく)	1-10+G	
典な器(えんせんしゅう)	♦ 2. ± G	
簡母補属 はんしんそうきゃく)	1 E+G	
虎馬伽舞(こえんはいきゃく)	890	
英質連算(えんぶれんきゃく)	⊩ Σ+G	
通り登録(れんかせんたい)	F 5081	
通及研修(れんせんそうきゃく)	● 5061	
健身的講覧 ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中) ド	
転車排削(てんしんそうとう)	P+G	
言葉入林(らいしんにゅうりん)	2+6	
引き降軍(とうしんいんしょう)	F IP+G	
放紙再降(せんぶうえんじん)	P+G	
天が維勢(てんちとうらく)	P+G	
空外・手具(くうれつてんほう)	₱ ₽+G	
撃馬拒略(せいえんかとう)	P+G	
用英額男(ひえんほんご)	P+G	
賞春味草(はいしんちょうしょう)	P+6	歌倒走
蒸塩機物(えんぶうりんしょう)	P+X+ G	刷し投げ
書馬事塔(しゅんえんかとう)	P+6	職後ろ向き
形蔵後転得(ぜんしゅうこうてんきゃく)		
舞り将掌 らせんあんしょう)	_P+1	上段?湖山
馬登唱帖(えんせんはいりゅう)	-P+8	上段別處し
飛帯運搬(ひえんはいりゅう)	36+€	RISEL
栄養攻転(かきゃくせんてん)	≈8+®	中岭长退し

勝転倒海(しつてんとうかい)	=P+R	学覧り返し
競身修及隊(ほんしんらせんしゅう)	(螺旋按掌鉤)2+G	「
美蔵書館(えんしゅうらいげき)	E &	触ダウン
馬承高撃(えんしゅうこうらいげき)	₽ ₽	数ダウン
書種掌打(らいいんしょうだ)	58	敵ダウン

高騰緩、蒸子双掌、蓋下連種掌は浮かせ技として たいへん重宝する。高剛認は飛燕翻時から出せばほ 「は確実にヒットし、燕子双掌は「VF3」とは異なり ヒットすれば相手は必ず浮くという特性があるので 覚えておこう。追い打ちは、アーマー破壊技の高端 脚が連環高端脚を狙ってみたい。また、ダッシュ攻 撃の翻身跳端足も「VF3」とは異なり、中段攻撃に なっている。出がやや遅いという難点はあるが。



バトルロッカー・ラクセル



テザイナーから 今回も処理が厳 しかったので、 モデルの方とか にも気を使って もらいました。2 Pカラーは結構 すんなり決まっ ちゃいましたね。

Written by テトロイトラクセル

10

プレイのために髪の色が 変化するラクセル。こん な派手なロッカーを使う んだったら、当然勝ちか たも派手じゃなきゃ駄目 でしょ。派手にギターを 振り回して、派手に相手 をブッ飛ばそうぜ//



ラクセルの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



さすがはロッカー、勝ちボ -スにもその心が現れている まずは、両騒をつき、空に手 を高くかかげて、「イヤー」と 叫ぶという、いかにもなポー ズた もう対方は少し地味で 小さくガッツボースをするだ けという、ロッカーらしから ぬ(?)勢ちポーズ

浮かせ技とその対応

浮かせればキッツイコンボ

浮かせ技として使っていく技はスカ

イスクリーマーがベスト。ほかの技も

けっこう使えるが、スカイスクリーマ

一ほど相手を高く浮かせられない。相

手を浮かせたらPKキャンセルからア

ーマー破壊技のデススピン・ローラー

を決めよう。ダメージも高いので、実

覚えておきたい固有技 ギターでガンガン殴ったれ!!

新技がいくつか入ったラクセル。どの 技もギターを使ってぶん殴るものばかり だ。武器を使っているためか、技のリー チがかなり長く、相手と少々離れていよ うが当たってくれる。他はあまり変わら ないので、従来通りの攻めか可能だ。相 手を吹き飛ばせるライトハンドで壁際に 押し込み、強烈な空中コンボを叩き込む。 最後はカッコよくなったデトロイトロッ クダウンで決めよう。

オススメ連係技

とりあえず限っとけ

PKキャンセルからの素早い攻めはラ クセルの基本だ。ここから投げ技と中段 攻撃の2択をかける。 踏み込みながら出 る中段のダブルアッパーで相手を浮かせ たら、新技で相手をブッ叩こう。多少間 合いが離れていてもお構いなしだ。



新技

両腕でギターを持ち相手 を殴る。ギターのリーチ を最大限に生かした攻撃。 空中コンボにも組み込み やすい使える技だ

from FV

とにかく見た目がカッコ いい投げ技。コマンドは 少々難しいが、是非とも 狙っていきたい。 ダメー ジもなかなか高い







新技

1発目のアッパーで相手 を浮かせて、ギターを使 って突き刺す。相手が空 中で受け身を取ったら、 軽くディレイをかける。

from FV

デススピントラスト

討から派生するコンボ 1 発目の肘がヒットすれ は残りも当たってくれる。 相手を吹き飛ばせるので、 これで壁に違い詰めよう



相手が空中で受け身を取ったら、さらにも う」発食らわせてやる。当然の行為だ。

技名	コマント	编号
レナブ ライトスピン ライトスルー	8	
フイトスピン	PP	
ライトスルー	PAP	
ライトスルースクウッシュ ルックス・サット・キル ジャブハイキック ライトニングアッパー	विवाद	TE(PPt,A
ルックス・サット・キル	PPK	
ジャブハイキック	PK	
ライトニングアッパー	P	
ハイキック	K	
(ックオフ・ディッチ	FAC	
テススピンキック	£+G	
アススピン・スラッシュ	K+G K	
デススピン・ローラー	8+G 8 8	
ハックオフ・キック	• K	
ニルボーカット	P	
ナックルブラッククロウ	191P	
ライトハンド	PIPP	
ナックルクロウキック	Pik	
ギタートラスト	P	
アッパー	P	
ダブルアッパー	34	
フライングV	P	
フライングスクリュー	PP	
スカイスクリーマー	K+G	
キックアウェイ	K	
ミドルキック	282	
モーター・クルー	989	
プロックバスター	K	
シットジャブ	1.9	
スタンディングハイキック	8	しゃがみ・立ち
アススピンコンポ	- 80P - K+0	
ロースピンコンボ	. KIP K+B	
ローサイドキック	0-80	
スライティングキック	1 8+G	
ジャンプハンマージャンプ	◆₽.	155.00

技名	コマンド	操作
ジャンプハンマー	12	文中
ジャンプトージャンプ	• 1 0	[25] (94)
エアローリングンバット	1 (5)	空中
フレアトー	* \$6	着地ぎわ
フロントジャンプトージャンプ	★ □ (()	問册
フロントエアキック	* : *	空中
エアダイブ	• E	空中
フレアキック	★ 小優	着地ぎわ
バックエアキック	● ◆ N	空中
ホッピングハンマー	-p	シャンプ周親
サマーソルトキックジャンプ	K	阿明
ローリングソバットジャンプ	280	周時
ホッピングキック	K	型印
レッグキラー	- 8	着地ぎわ
ウォールスクワッシュ	2+G	BEGRBCBBS
ウォールスロー	8+6	敷近く立ち
テスドロップ	P+G	戦後ろ向き
タグハンドウォールクラッシュ	8+G	第13日本会社会は1
テスキャノン	C+0C+G	融近く立ち
テンジャラスノイズ	○:P+G	献近く立ち
テトロイトロックダウン	G P+G	歌点く立ち
ギタークラッシュ	···@	数ダウン中
スピットキック	K	数ダウン中
グレイプポスト	P	数ダウン中
フライングタスク	8	数ダウン中
ターンパンチ	8	搬御後
ターンパンチジャブ	126	那红柳 钟
ターンキック	R	現在 新 (後
ローターンパンチ	୍ଟ	RC NV sik
ロースピンキックターン	ω Κ	般解後
スピンキックターン	0K	BRES
ランニングストレート	8	走り中
ランニングタックル	P+G	走り中
ランニングニー	8	走り中

技名	コマント	集与
スライディングキック	WE.	進行即
ランニングサマーソルト	: 8	\$1,03000,739
ホップスピンキック	€ .	20465-0758
ランニングジャンプキック	68	25925-778
スライティングレッグシサース	2+G	教务里

ヤッパこれが重要でしょ

立ちガードの堅い相手や、空中コンポに使ってい くと効果抜群のデススピン・ローラー。相手のアー マーも破壊できるしダメージもでかい。こんな便利 な技はガンガン使うに決まってるでしょ。相手の立 ちガードを誘うために、ダブルアッパーなどの中段 攻撃を使っていくのも非常に有効だ。浮いた相手に 対しては、つま先がギリギリあたるくらいの間合い で使うのがベスト。相手のアーマーを剝ぎ取るのだ



ジャッキー・ブライアント(截拳道)





テザイナーから ジャッキーは、 グローがかかっ たことによって 変わったところ を調整しなくち やいけなかった ので少し時間が かかりましたね。

Written by邪気ジャッキ

上、中、下段に振り分け られた手数の多いコンビ ネーション技が身上のジ ヤッキー。総じて下段の 攻撃が弱体化しているけ ど、そのぶんサマーソル トキックが万能化してい る。これはいけるかも。



ジャッキーの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



/キーは「VF3」にあ った。小さな難りを出しなが ら回転して鼻をかき、そして

'No way you can stop here / (俺を止めること)はで きん!別と格好良く決める勝 ちボーズと、2回触りを出したあとにボーズを決め「イエ 一」という物の2通り、

覚えておきたい固有技

手数が多いのがよし

「3」から移行してきたなかで、使い勝 手のいいものをセレクトしてみた。中段、 下段へと攻撃を振るようになっている、 いわゆる "削り技" は、全弾当てる必要 はなく、対戦相手に攻撃権を与えずに、 それでいてペースを維持しながら戦うの に大いに役立ってくれる。コンビネーシ ョンを途中で止めたりするのも、非常に 効果的。また、ライトニングキックにも 注目。出の速い中段として活用すること。



from VF3

中段から始まり、最後は 下段で終わることを考慮 に入れるだけで、使い方 の幅は必然的に広がる。 その後、かわしなどを

from VF3

コマンドの性質上 一瞬

ではあるが、相手の上段

攻撃を身をかがめ、しゃ

がんてかわすことが可能

投げ抜け対策で使い分け



from VF3

ジャッキー最大の多段コ ンビネーション技、エル ボーナックルロースピン キックにパンチ 2 発が加 わったと考えればよい。



遣い打ち技

出が早く、空中で受け身 を取る相手に対して、競 度となく違い打ちがかけ られる。5発目がヒット すると激しい落雷音が!



浮かせ技とその対応

ニーキックでビョーンとね

もともと相手を大きく浮かせる技と しては、ニーキックがあるが、これが また極端に相手を浮かせられることに なった。相手の受け身に合わせてサマ ーソルトキックを合わせていくのが最 も無難な選択だが、芸がないと言われ れば返答に窮する。それでもアーマー 破壊技としての特性は見逃せないか。



ここから前ダッシュをかけて、ライトニン グキックもいい。相手次第では入り続ける。

オススメ連係技

ビートナックルは止められても可

ビートナックルは、相手にガードされ た瞬間に次の技をつなげることで、コン ビネーション技を出し続けることが可能 だ。ピートコンポパックナックルはその 代表的な技で、同技を見てしゃがむ相手 に対して 窓勘のない利打を叩き込む







报名:	1 コマンド	描名
ストレート・リード	6	
スクァト・ストレート	1965	
ヴァーティカル・フック・キック	K	
ミドルキック	= 8	
トーキック	- K	
ローキック	48	
ジャンピングフックナックル	♦ =₽	選距離
ハイジャンプドロップキック	•=K	
ハイジャンプミドルキック	* E	
ハイジャンプキック	• %	上界中
ハイジャンプヒールキック	◆ E	増地ざわ
ジャンプオーバーキック	♦ = K	
ステップストレート	- E	
エルボー	P	上界中
ステップフックキック	- 81	上昇中
ステップヒールキック	- K	雅地縣
サイドフック・ターン	= = P	
スピニングキック・ターン	==κ	
ターン・ナックル	P	市司法
ターン・ナックルスピニングキック	PK	市司会・選挙
ターン・ナックルサイドキック	PK	作用他- 亚斯!
ターン・ナックルロースピンキック	PK	取消後
ターン・スラントバックナックル	- <u>P</u>	形對独
ターン・スラントロースピンキック	- PK	化田市
ターン・キック	K	吃料油
ターン・ロースピンキック	E.K.	歐洲後
ターン・ロースピンキック	● R	NS FIF sh
スイッチステップ	aŭ	難足組み替え
スマッシュフック	- 8	
フックコンボ?	= <u>P</u> P	
トリブルフック	SISIS	
ライトニングストレート	= 5/5 = 5	
ライトニングフック	4-6-bybyb	
スピニング・バックナックル	9.0	

ダブルスピンカックル	1 PP
スピニング・アームキック	PR
スピニング・スラントバックナックル	8=3=
スピニング・ロースピンキック	CP K
パンチスピンキック	PK
パンチロースピンキック	P &
ジャブストレート	84B
フラッシュピストンパンチ	हा <u>ल</u>
パンチハイキック	● ENEC
ダブルバンチスナップキック	\$4546C
ジャブダブルストレート	PP P
ジャブストレートバックナックル	£/b b
コンボ・バックナックルスピン	PP PK
コンボ・エルボー	6/2- D
コンボ・エルボースピンキック	bite total
コンボ・エルボーナックルスピンキック	 €2/62 - €2/62/4(
コンボ・エルボーナックルロースピンキック	• b/b b/b E
ダブルバンチニーキック	P.P. K
ダブルバンチロースピンキック	8 3 3B
ライジングエルボー	Eβ
エルボーバックナックル	Ebb
エルボースピンキック	1 5 K
エルボーナックルスピンキック	EPPE
エルボーナックルロースピンキック	E SO/DO K
ピートナックル	P+E
ピートキックスピン	P+8K
ピートをバックナックル	P+0P
ピート&ナックルスピン	P+8/PK
ピート&ナックルロースピン	P+E -8
スピニングキック	8+G
スピニングキック・ロースピンキック	R+G X+G
ダブルスピニングキック	88
2 ウェイスピンキック	£_ K
キックバックナックル	86
コンポ・ナックルスピンキック	KIPIK

コンボ・ナックルロースピン	KPK	
ニーキック	K	
トーキック	K	
ダッシュハンマーキック	8	
サイドフックキック	* K	
サマーソルトキック	- K	
ミドルスピンキック	E K+G	
スピンヒールソード	K+G	
ダブルミドルキック		
ライトニングキック	P+K68688	
ライトニングストーム	P+104.6-666	
ライトニングロー	P+KEEK K	
スラントバックナックル	5	
レッグスライヤー	X+G	
スラントロースピンキック	P#,	
ダブルローキック	● EK	
ノーサンライトポム	P+G	
ネックプリーカードロップ	P+5	
ニーストライク	P+G	
サティスティックハンギングニー	.111 P+K	0
ウォールフェースクラッシュ	P+G	量が卵
ネックスラッシング	P+G	歌州原
フェースクラッシャー	P+G	戦後ろ助き
ジャンピングニースタンプ	- Es	戦ダウン中
ハイジャンピングニースタンプ	♦ P	歌ダウン中
サッカーボールキック	8	戦ダウン中

かしの技が還ってきた



VFI にあったトー キックサイドが、パワ ーアップして「メガミ ックス」に再登場だ!

ジャスティスバイパー・トキオ



テザイナーから トキオは一発で 決まりましたね。 青を置いて見よ うと言うので、 青を置いたらこ れいいなという ことで。青に決

Written by 某沢田の曲名トキオ

長いリーチを活かして戦 うのかトキオの戦法だ。 手の攻撃が当たらない 高合いでも、トキオなら 当たってくれる。相手を 焦らせ、イラ立たせ、必 殺の空中コンボへつない でいけると最高だ。



トキオの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



キオは、「FV」の時にしてい とこかの戦場物の変身す きのような格好の勝ちボ ていない。もうひとつは観を ひねり、両手を使うに回して から、前方に突き出すという

覚えておきたい固有技

わりと強化されてます

いろいろな技にマイナーチェンジが施 され、パワーアップしたトキオ。とにか く打撃技が豊富になった。「パイパーズ」 のアレンジパージョンにあった技も新技 として加わり、相手を押せるキャラクタ 一に変身。アーマー破壊技も豊富になり、 強いキャラクターになったといえる。投 げ抜け対策として覚えた新しい投げ技も 駆使すれば、勝利はいただけるはず。長 い足でガンガン酸っとばしてやれ//

オススメ連係技

相手の攻撃はかわすでしょ

豊富な打撃技をパランス良く出してい けば、相手をガンガン押せるキャラクタ ーだ。相手の必死の反撃も、ベリーフラ ップでかわすことができれば完璧。ベリ ーフラップからは攻撃だけではなく、い きなり投げ技にいくのも有効だ。

from FV

とにかくリーチの長い中 段攻撃 爪先を当てる縣 じで使うと効果的だ。2 発目がアーマー破壊技に なりパワーアップした



新技

技けのレバー入力かいば かりのトキオは相手に簡 単に投げ抜けされてしま う。中方向のこの投げを 使って投げ抜けを防げ



発生のスピードか速いの

で、相手にとってはかな

り嫌な攻撃だ。出したり

出さなかったりといった

感じで使っていこう。

新技

相手の横からの投げ技

ジャッキーとまったく同

じ技。相手の背後から合

計3発の戦りを叩き込む。

ダメージは少なめだ



浮かせ技とその対応

オープンアッパーが重要

相手を浮かせるには、オープンアッ パーがベスト。ほかにも相手の攻撃を かわせるベリーフラップキックなども 有効だ。浮かせた相手には確実にファ イアーダーツを当てられるとベスト。 相手が受け身後、反撃にこないような らコンボ・トリックスプロを決めよう。 大ダメージを与えることができる。



この後の相手の受け身の状態によって空中 コンボを切り替える 読みが重要だ



接名	コマンド	備考
ジャスティスジャブ	ė	
オープンチェスト	PP	
オープンアーム	PPP	
オープンロール	PPK	
オープンスピン	PK	
ロールキック	18	
リアクター	KE	
コンボ・リアクター	(CPP	
コンボ・リアクタープラス	RPPP	
コンボ・マキシェッジ	ROSE-SE-INC	
コンボ・トリックス	Kere K	
コンボ・ペントエッジ	populpupuk,	
コンボ・リアクターコザック	Emble E	
コンボ・トリックスプロ	EDEPP N	
コンボ・エッジ	EPK	
スピンオフキック	t≎+G	
スピンオフサンライズ	E+GE	
スピンフロート	10 + G(10)10	
スピンコザック	K+0+ K	
カタバルトキック	E+G	
カタバルトハイ	E+OK	
カタバルトミッド	E+G 5.	
カタバルトロー	EHG- K	
ロングロールキック	◆ {:	
オープンエルボー	£5.	
エルボーブロー	= b/b	
オーブンアームブロー	0888	
ライトニングアロー	= p.p., =p	
オープンアッパー	= P	
スタンティグトーキック	(K	रा स्थितिका राज्यान
スナップニー	- 50	
ベリーフラップ	P+KHG	
ベリーフラップキック	P+K+OK	
ベリーフラップバンチ	: P+K+GP	

拉名	コマント	推考
ニトルキック	LE.	
クラッチステップ	E80.	
プロダンサー	E+G	
スターライトダンサー	- K + G = K	
ダブルクラッチキック	88.38	
ブロックバスター	U.S.	
ヒールトロノブ	*G*X	
シュトジャブ	P	
ローキック	1.8	
ロースピンキック	IIE+G	
ロースピンパンチ	E+GP	
ロースピンハイ	E. + G E.	
ロースピンロー	E+G - E	
トリブルロースピン	E+G EE	
スラストパンチェア	* P	シャンプ湾時
ジャンプハンマー	业 图	变中
ジャンプトー	♦ 8.	シャンプ可勢
エアローリングソバット	● E	逐中
フレアトー	• 8	難地ぎわ
フロントジャンプトー	♦ - E.	レッンプ四勢
フロントエアキック	● 10 ((C)	空中
エアダイブ	● 3.	条曲
フレアキック	♥ - }.	雅地ざわ
バックエアキック	• E	學中
ジャンプハンマー	P	ジャンプ四勢
トリックス	- 8	ジャンプ母親
ローリングソバット	u:®	ジャンプ四時
ホッピングキック	18	泰 ·曲
ローカットキック	- 8	着地ざわ
ミトルホップスピンキック	£,	ジャンプ問題
バックウォールラッシュ	P+G	単点〈品種芸〈
ウォールスロー	P+G	Bratic
バックスープレックス	2+G	歌声向け
タグハンドウォールクラッシュ	8+0	東口和海洋出席近く

	技名	コマント	機構
	グラントアクセル	==P+8,+G	数点く
	ショルダースロー	==P+G	MS VEC
	スナップストール	=P+G	敷近く
-1	テッドエンドダブルニー	99 K	B211-BB(用位)
	スピットキック	UK	敵ダウン中
1	イーグルランティング	٤	戦ダウン中
	ターンバンチ	٤	酸钾後
	ターンパンチジャブ	b'b	松州市
	ターンバンチコールキック	PK	教育改
	ターンロールキック	8	配押金
	ロースピンキックターン	NP .	影問後
	ローターンバンチ	II P	配料性
	ターンロースピンキック	L S.	歌舞後
	スピンキックターン	0.8	\$185 m 70
94	ランニングストレート	8	走り中
	ランニングタックル	P+G	きり中
99	ファイヤーダーツ	E	走り中
	スライディングキック	0-8	まり中
	ランニングトリックス	- 8	2705,0,000
30	ホップスピンキック	K	gradje m
	ランニングジャンプキック	01K	2104,70
	ネックスケッシング	2+G	教制面

確実な反撃は大切だ



で反撃する。尸から 始動するコンポなの て、ほとんどの技へ の反撃として有効だ

影丸(葉隠流柔術)





テザイナーから カゲは、あまり 「VF3」と変 わらないですね。 グローもかかっ ているし、デザ インも一緒で、 とても3っぽく なっていますね。

Written by居酒屋

VF3」と同じ!? と思 いきや、技の入りかたや 性能などにやや変化した **影丸。恐皆装束の上から** 海パンをはいたような風 貌どおり、変な技を駆使 して戦いたいもの。笑わ せたら勝ちって感じスか。



カゲの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



しゃかみなから手刀を振り下 ろし、今度は立ちょかってボ ーズを決める。勝ちホーズは これだけだか、「VF3」と同し モーションが採用されている アングルは「ハイハース」の ように、アップになったかと 想えば適くへ引く、という目 まぐるしい動きを繰り返す

覚えておきたい固有技

弧延落から狙う技はコレ

やはり強力な技といえば弧送落。それ がG&Aになったってんだから、使わな い手はない。うまいこと相手の攻撃を誘 って大チャンスをモノにしたい。同じG &Aの::(P+K+Gは、アーマーを破壊 する以外に使い道なし。「因果正準!」と か叫びながら使う、趣味の技ってところ か。写真つきで載せている以外の技もダ ウンするかどうか、浮かせ技かなど、性 能に変化があるので注意されたし。



速さを生かして攻めるべし

速い打撃をガードさせて避ける、とい う基本的な連係の例。最初の烈掌螺旋を 単発の螺旋にすれば、よりかわしやすい はずだ。ガードがちな相手には、弾拳、 肘打ち、龍尾閃などを使い、上段・中段 か中段→下段の連係を意識して戦おう。



アーマー砂糖

際は今日連よりも独直時 間は短い上段アーマー破 壊技 確実に入れたいな ら領証書から狙おう。吹 き飛ばしの効果もあり



ド&アタック技

相手の打撃を弧旋落で返 す。空中コンボやイズナ 落としへもつなけられる が、しゃがまれると大き な陣を見せることに……



「VF3」でホツになった 因果正孝と同じ動きの技 G&Aの弧証落をしゃが んで避けようとする相手 にはこの技を使おう。

新技



新技

from VF3

「VF3」とは違い、ノーマ ルヒットでも浮かせられ る。針め前へ移動するの で、相手の打撃を避けな がらの攻撃も可能だ



浮かせ技とその対応

壁際で浮かせて影刀

相手を高く浮かせるなら影刃か裏水 車のどちらかが当てやすく、しかも強 力だ。浮かせた後は相手の位置や受け 身をとるかどうかを見ながら、散弾螺 旋裏蹴りか裏水車で追加ダメージを狙 いたい。相手がほぼ真上にいるなら迷 うことなく影刃で鬼のように突き上げ、 何度でも浮かせ直してやろう。



聖牌ですかせたら大チャンス。真下から賞 通するぐらいに影刃を連発してやろう。

コマンド 損者 地域の弾(しずりだん) 見き返し限り(つきかえしげり) 4個り(なかげり) はり取り(すり)か) 漢様(らくよう) チョ円月限り(ふしんえんけつけり) (転録動取り(かいてんえん)すいけり) 丸上割り(まるたげり) 早月割り(ひしょうけり) 母び強調り(とびかかとげり) 新物理 **本質股階弾(らくようせんぶうだん)** 選手権から 上昇中 飛び正像(とびかいけん) 飛び前端り(とびまえけり) - ST (E) 飛び囲幕とし(とびかかとおとし) (学)(リウロじ) 無地機 勢刃退り(らくじんかえり) 資格部の(うらつむ(いげり) 収化型(りゅうびせん) 事業(うらは) 股票後 資連弾(うられんだん) RS 作能 伊置の(ぎゃくげり) 配用曲 階級風震り(かけせんぶうげり) **BR SH SB** 角盤でいないりゅうそう 90 N di 表験組織り(うらせんぶうげり) RC At do **〒月取り(ほんけつけり)** MR All sh 何似(ぜんてん) 東島(こうてん) 明起後 整備(そくだん) 処別書ね(そくたんかさね) 理数(らせん) 万葉構造(れっしょうらせん)

技名	コマント	機考
弾交換部り りせんうりげり/	$-\Gamma \tau$	
物で、わらしょう)	PP	
散弾撃(さんたんげき)	તાતાન	
意味な(ほかさね)	23	1
哲事報(れつしょうきゃく)	PPL T	
放発機能り(さんたんうらげり)	111111	
散発視神輿(さんだんふうじんきゃく)	PPP k	
(数学課款機能り(さんたんかせんうらげり)	PP PE	
利利ち(ひしうち)	P	
岩斬銃(かんざんは)	♦ ₽	
風間刃(らくせんしん)	우+):	
(場間対象し(らくせんじんがえし)	P+1	等閃刃狼
風間刃(ふうせんじん)	P+),	
原組刃(せんぶうじん)	P+1;	
単層地刃(はがくれせんじん)	P+E	
形刃(かげやいば)	P.	
E 刃(かけやいば)	. r	AL RE 1880
幻獲(げんよう)	0 K + C	
浮身移職り(ふしんひざげり)	♦ 35.	
原権職の(せんぶうげり)		
水中部の(すいしゃけり)	∋.+G	
裏水車(うらすいしゃ)	. +G	
2000年の行う(1000年の)	. 8 + 6	
策時能(はかりゅう)	0 0 %+G	
円月電グ(えんげつげり)	R+G	
地走り(しばしり)	\	
点影器(りゅうえいきゃく)	==) .	
地帯り(しずへり)	◆ ⊱.	走り中
霊職用規則(よいりゅうひしょうきゃく)	P+8+6	
回転が相り軽(かいてんじずりきゃく)	Σ	
金転型指り脚(こうてんじずりきゃく)	Σ	
針鼠弾(しんそだん)	P	3到以上
太刀(たいとう)	P+6	数近く
刀置(かたながすみ)	P+G	献近く

語名	コマンド	1 銀布
B 間 (かけかすみ)	F+0	As vic
浮舞(ふかすみ)	P+G	MINTS.
順達自在(しゅんぎゃくじざい)	₽+G	化近く
強級等(ごえんらく)	P+G	REstr <
イズナ第とし(いずなおとし)	P+G	经股份
開着(きりがすみ)	P+6	影響流流
曜間(やみかすみ)	P+G	影響能拉
浮帯処別難(ふしんらんだんげき)	P+G	100 AT <
集務調(はつらかすみ)	₹°+G	散後不同
筆業舞(はうらかすみ)	P+E+G	₹27 × ×
小手歌し(ごでがえし)	72 + 8.	EISE &
飛筒弾(ひえんだん)	* P	100,00
飛鳥(あすか)	⊕ 32	B77,00
飛精撃(ひしょうげき)	● P ³	ger ja gi
■落とし(かかとおとし)	- X	数ダウン

弧延落後のバウンドを拾う

弧延落からの追い打ちはたいてい1発しか入らず. 次の攻撃へとつなぎにくい。だが、弧延落で地面へ 落ちた場合にのみ、影刃や裏水車で浮かせられる。



マッドライダー・サンマン





テザイナーから サンマンは結構 舞否両論があっ たんですけど、こ うしたかったん でしました(笑)。 サンマンはこう いう人だと思い ます、きっと。

Written by LOVE LOVE NAMED!

ブーストキックのキャン セルからかわしなどのス ピード感あふれる動き、 それに強力な投げ技、ど れを取っても文句ないで ノよ。最後に狙うのはも ちろん、マキシマムオー バードライブだ!



サンマンの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



普易な験(限?をおもむろ) ゆっす これたけてある ト かしとてもサンマッちに一種 ちボースた。 ナして Pは こ さく シャンフしなかっぱがし カーソホースを主めるという もの こ ちょみあた

浮かせ技とその対応

理際で狙っていけ!!

浮かせ技はジャックナイフスロー。

ラウンドトリップハンマースローの2

発目でも可能だ。画面中央で浮かした

場合には、再度、ジャックナイフスロ

ーで浮かせ直しを狙い、相手を壁際に

追いつめて浮かせたときは、降り際に

えておきたい固有技

コレでオイラも残ちゃん?

サンマンの新技は、すべてこの「ファ イターズメガミックス」オリジナルの技 だ。サターン版「ファイティングバイバ ーズ」のアレンジパージョンに新技のな かったサンマンにとっては、うれしい限 りだ。とはいっても新技はどれも投げ技 で、しかも、全キャラクター共通の模投 げと、従来の投げ技2つに派生技が追加 されただけ。実際のところ、無理に使う 必要はない。

ーライオンハック

ペアハッグからの派生技 エレファントハッグとこ のシーライオンハッグで、 投げ抜けに対する 2 択を かけることができる。

新捷

新技



相手の連係技などをかわ し、側面をとったときに 投げると発生する技 「VF」キャラクターのジ ェフリーと同じ技だ



from FV 前回紹介した技 3発目 のキックキャンセルがサ ターン数のアレンジバー

新技

ファイナルオーバードラ

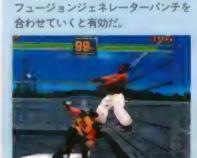
イブのさらに上をいく投

け技 決まった時の攻撃

力はかなり高いが、航車

に投げ抜けされるのか難

ジョンと同じものになっ てしまった



型際で浮かせることに成功したら、フュー ジョンジェネレーターバンチを叩き込め

オススメ連係技

中段攻撃のブーストキックを意識させ、 キャンセルから下段攻撃のレッグスロー で足元を狙う。ただし、プーストキック のキャンセルは、パレると簡単に反撃を されてしまうので、ディレイなどを駆使 して読まれないような工夫をこらそう。

キャンセルから下段



ジャンプ国的





15 % 40 K フンツーバンチ フンツーハンマ フンツークラッシュ せきくさりとっか サンマンパンチキック サンマンパンチアッパー ブーストキック パワーノック ダブルパワー ハック トリブルパワーノック php サンマンキック イグニッションバンチ ジェネレーターバンチ ファイヤージェネレーターバンチ PPP アトミックジェネレーターバンチ WWW フュージョンジェネレーターバンチ エルボースマッシュ サンマンアッパー ダブルアッパー ダブルアッパーピー ジャックナイフスロー パワーハンマー ラウンドトリップハンマースロー ダブルバウーハンマー ーチボンバー ダブルピーチボンバー P+R+GP+R+G トルサンマンキック ブロックボンバー コーパンチ サンマンキック ノグスロー

技名	コマンド	福老
ナックルハンマー	• 8	14
ジャンプトージャンプ	• K	同時
ピーチフォール	•8	空中
ライダートー	• 8	着地ざわ
フロントエアキック	• 8	草申
エアダイブ	● · · &	空中
ライダーキック	● ・・ (40)	贈物ざわ
バックエアキック	♦ - 8	產時
フロントジャンプトージャンプ	•8	P989
サンマンハンマーシャンプ	P	[3]85
ローリングソバットジャンプ	K	12384
ホッピングキック)	學的
レッグプレイカー	- X,	着物ぎわ
ミトルローリングソバット	. j.,	シャンプ同時
スパークスクラッチ	E+G	報送付金額をご客向け
サンマンナイスカン	P+G	
ウイリードロップ	P+6	教育部け
タグハンドウォールクラッシュ	2+G	制度、指在15集会 (
バックボーンクラック	P+E+G	Pris 20
ベアハッグ	< ::P+G	販近く
エレファントハッグ	P+G	ヘアハッグ後
シーライオンハッグ	P+G	ヘアハッグ曲
オーバードライブ	P+G	献近く
フルオーバードライブ	P+G	2-0-6547B
ファイナルオーバードライブ	P+G	Tophulius to 10
マキシマムオーバードライブ	541 H41 341	*** IBM /// <
バイルドライバー	P+G	単近くいわがみ
パワーハンティング	2+G	₩ .fi<
マックストリップ	0 4 \$ 8	歌ダウン中
サンマンボム	P+G	82 588-897
ジャイアントスイング	- P	略號<
ジャイアントスイングで	P	歌グウン中
メガトンスタンプ	-8-	歌ダウン中
ピーチパーガー	8	敵ダウン中

接套	372K	编名
ターンナックル	P	動物体
ターンナックルパンチ	(SP)	MS 81 str
ターンキック	E	165 Pt str
ローターンパンチ	E.	RS 84 chr
ロースピンキックターン	2	100 EE elle
スピンキックターン	1.	8885 -
サンマンアタック	9	進行曲
ランニングピーチボンバー	E	31,4
スライティングキック	E	1 € 5 @
ホップスピンキック	DE	\$1.65 × 1
ランニングシャンプキック	E	2 94 4 1
フルフェイスクラッシュ	P+G	教师走

敵の体力を奪え!

固有技で紹介している新技のシーライオンハッグ この技で相手を叩き付けた後、ジャイアントスイン グへ派生させられる。その威力は強力で、相手の体 力を半分近く奪うほどだ。是非狙ってみたい



サンマンハンマー

スカイバーナー

ウルフ・ホークフィールド(プロレス) KEIELD





テザイナーから 色調整を一番苦 労したのが、ウ ルフですかね。 「VF2」のアー ケード版を見な から肌の色とか を合わせていっ たんですよ。

byストッキングウルフ

ごつい体格を活かした投 げ技が得意なウルフ。し かし、投げ技にいくため には、打撃技も有効に使 っていく必要がある。そ こまでやれてこそ、ウル フ使いとして一人前にな ったと言えるのだ。



ウルフの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



ウルフは野生味あいれる勝 ちポーズが健在。「アウー」の 進叫びとともに、力を温める 形の後、空を仰く勝ちポース だ。そして、完勝のときに見せる小さなジャンプをして両 手を広げ、わななく勝ちボー ズ、こちらもウルフらしい セリフに変化はない

えておきたい固有技

グリズリーが使えます!!

グリズリーラリアットは、相手の上段 攻撃をかわしながら決められるうえに下 段アーマー破壊技という、なんともおい しい技だ。これを使わない手はない。相 手の攻撃に合わせてグリズリーラリアッ トでカウンターを狙って行こう。ほかで は、ガード&アタックで発生するキャッ チが非常に使いやすい。ノーマルのキャ ッチよりも、ガード&アタックでのキャ ッチを使ったほうがいいだろう。



体を沈めながら、相手の 足元をなぎ払う。発生が わりと早いので、相手の 下段アーマーを破壊する のに非常に重宝する

走り中P+Gで出るタッ

クルよりも、出が厚いぶ

んリーチが長くなってい

る。両方使い分ければ、

相手もかわしにくくなる



ド品アタック

通常のキャッチよりも使 いやすいが、打撃扱いな のでガードしている相手 には決めることができな い。注意しよう

from VF3

この役げだけ、通常の投

け抜けと反対のコマンド

(下 日+日)を入れな

くては投げ抜けできない ので、抜けられにくい



浮かせ技とその対応

じつはコイツもイケるでよ

ショートショルダーが浮かせ技とし て使えるのは本文中でも触れたが、そ れ以外に、しゃがんだ状態から出せる リバーススレッジハンマーも有効だ。 「VF2」、「VF3」ときて「メガミック ス」でついに有効な技の仲間入りを果 たしたと言える。しゃがみダッシュか ら狙っていこう。



ショートショルダーとリバーススレッジハ ンマーは相手を非常に高く浮かせる。

オススメ連係技

アローナックル重視

アローナックルが相手をよろけさせる 技になったので、非常に使いやすくなっ た。これで相手をよろけさせ、強烈な投 げ技や中段攻撃につないでいくといい。 最終的にはショートショルダーかジャイ







段名	コマント	提考
ストレートハンマー	8	
ローハンマー	&P	
	18	
ハイキック フェイスリフトキック ロースマッシュ ジャンピングラリアート	* - ¥;	
ロースマッシュ	8 E	
ジャンピングラリアート	★ □P	大ジャンプ中
ミサイルキック	♦ = k	大ジャンプ中
ハンマーキック	★ 1,	大ツャンプ中
ライジングトー	● F.	上舞中
ヒールクラッシュ	* 3.	着物ざわ
パックサイドキック	⊕ =}.	
ステップハンマー	P	
トークラッシュ	-k.	
トークラッシュ	-	上舞中
ハンマーエッジ	1.8.	着地ざわ
ドロップキック	P,	
トマホークチョップ	P	
バックキック	8	般階後
ローリングハンマー	°p	AS AN IR
ローリングハンマー	♦ P	散用後
パックローハンマー	Es.	雅G PA sh
バックドロップキック	4).	般用後
エルポーパット	P	
レベルバックチョップ	P+E	
トマホークラッシュ	2+6	
ショルダーアタック	P	
ハンマーキック	PU	
ジャブストレート	88	
1、2アッパー	คลอ	
エルポースマッシュ	pp p	
コンボエルボーバット	PP - P - P	
アローナックル	P+8	
ソニックアッパー	9.0	
バーティカルアッパー	4 P	

10 24	コマント	18 6
ユメット ブラク	E .	
ボディーブロー	<u> </u>	
ドラゴンフィッシュブロー	לאל	
リバーススレッジハンマー	♣ P	
ショートショルダー	P+Y	
ランニングショルダーアタック	(まり中) 2+8	
グリズリーラリアット	57+1.	
ネックカットキック	} +G	
ダブルハイキック	€ 0.	
フライングニールキック	⊁. + G	
ローリングソバット	-):+G	
フロントロールキック	F+G	
ニープラスト	- E	j.
ロー・ドロップキック		
プレーンバスター	RHG	
スタイナーズスクリュードライバー	F+G	
ジャイアントスイング	P+G	i de la companya della companya della companya de la companya della companya dell
キャッチ	PAG	組みつき
スリングショットフロントスープレックス	(キャッチ後) P+G	
カーフブランディング	(キャッチ後) :: P+G	
フロントネックチャンスリー	(キャッチ油)P+G	
ブッンュ(正量)	(キャッチ後) :: P+G	現を用ばし
チェンジ	(キャッチ後) . P+G	用数据办つ8
ブッシュ(興後)	(チェンジ値) . P+G	突き飛ばし
ジャーマンスープレックス	(チェンジ後)P+G	
タイガースープレックス	(チェンジ後) ア+G	
ネックローリングスロー	178-75的元 14 P4G	ママークを記
サイクロンホイップ	P+C	R(0) 直
クロスアームブリーカー	P+++G	以为主。
フランケンシュタイナー	P+G	キャッチ殴!
アームホイップ	P+G	キャッチ投!
サイトスープレックス	P+F+G	
ダブルアームスープレックス	P+E+G	
ジャーマンスープレックス	P+G	献後ろ向き

3.8	17200000	18.81
ジャーマンスープレックス	2+∜.+G	戦後名(き
ドラゴンスープレックス	::P+G	献後ろ向き
コンボダブルアームスープレックス	PP P P+K+G	
ドラゴンスクリュー	P+K	中段に返し
キャプチュート	P+G	上级、温し
エルボー	P	敵ダウン中
ハイエルボー	● P	彫ダウン中
エルボードロップ	Р	数ダウン中
サマーソルトドロップ	8	敵ダウン中

つかんだらポイレましょ

キャッチで相手のことをつかんだら、確実に投げ コンボへつなげたい。自分と壁の位置関係を把握し て、自分が有利になるような投げ技を使っていこう。 とくに、自分が壁際に追い詰められたとき、キャッ チに成功して相手の背後を取れれば、逆にウルフの チャンスとなる。キャッチでピンチを切り抜ける



スケボーファイター・ピッキー



ビッキーは結構 もめたんですよ。 いちこつぶつぶ ピッキー(笑)と か。色々試した のですが、最後 にメロンピッキ ーになりました。

Written byスケボー大将

細かく攻めて、ジャンプ したり、相手の背後に回 ったりしながら翻弄しつ つ戦うスケボー少年。使 えそうな新技も備わっち やって、スケボーー辺倒 じゃなくても世の中渡っ ていけそうな雰囲気だ。





片等もスケボーを難さない スケボー少年ヒッキーの勝ち ボースは、まず両手でカッツ ホースをした後に右手or左手 を力強くかかけるというもの だ。あと一度大きくガラツボ ーズをした後もう一度小さく カップボースをするというも

えておきたい固有技

浮かせる、あるいは浮かせてから

ピッキーは、浮かせ技や、浮かせてか らの追い打ち攻撃(打撃、投げともに)の パリエーションがとても豊富。とくに相 手を浮かせてからの攻撃パリエーション は、他の追随を許さない。このあたり、 特に新技を意識する必要はない。言いか えれば、ピッキーは「バイバーズ」の闘 い方が、「メガミックス」でも十分に通用 する、ということ。投げ技の貧弱さをい かに撹乱戦法がカバーできるかが問題か



浮かせ技

縁攻撃の強力版当てれ ば派手にすっ飛んでくれ る。相手次第で各種追い 打ち可能。ガードされた ときのことは考えるな

ダッシュで相手を飛び絡

えて着地し、そのまま下

段キックへ。相手をダウ

ンさせられるので、違い

打ちは忘れずに



コンビネーション技

主に相手が空中にいると きに使う。3、4発目は 意外に判定が大きいので、 地上スレスレの相手をよ く拾う。浮かせたらコレ。

空中投げ

何かしらの浮かせ技のあ

と、相手の下降中のキッ

クを無効化させる意味で.

打撃技での追い打ちと使

い分ける必要があるのだ



浮かせ技とその対応

ニーキックでビョーンとね

「バイパーズ」のキャラクターたちが ひととおり使えるアッパーは、ピッキ 一にとっても大きな武器。しかも、ア ッパーからハイキックへつなぐ、アッ パーハイスピンがあるのは大きな強み。 アーマーを壊したいとき、少なくても 確実にダメージを与えたいときなど、 状況によって技を使い分けること。



超ディレイをかけて、相手が反撃したくな るようなタイミングで、ハイスピンを。

オススメ連係技

背後に回って、2択をかけましょ

フォークスルーは、相手の背後に回る のみの投げ技だが、その後の行動によっ ては、大ダメージが明待できる。要は、 打撃か、投げかの2択をかけることをい うのだが、どちらにしても大ダメージを 期待できるのがうれしい。さあ狙え。









10 名	コマント	(6-8)	接名	コマント	備号
ボーダーパンチ	e	į.	ジャンプハンマー	9.0	レヤンブ間時
ダブルボーダーパンチ	PP		ホッピングハンマー	4₽	7 <u>7</u> 7 (\$1
ボードバッシュ	PPP		ジャンプトー	*&	ジャンプ四柄
ウォールスクワッシュ	PPP	型近くPPヒット	エアローリングソバット	♦ K	多中
ワンツーコイン	PP8		フレアトー	* £	着地ぎわ
ワンツーアッパー	PP P		フロントジャンプトー	• E	シャンプ四時
フンツーニー	pp g		フロントエアキック	• K	型印
コンポスキッピングニー	PP NE	1	ハッチ	★ K	75-43
ワンツートーキック	tarkan h		フレアキック	• K	単地ざわ
コンボトー&ハイキック	PARA NUR	1	バックエアキック	● E	कुम्द <u>्</u> व
パンチコイン	FNA		ホッピングハンマー	P	シャンプ四時
コンボテールキック	ED &	1	コイン	17 8	ジャンプ切断
ニー&ハイスピン	F. F.		ホッピングキック		क्रक
ペッピングニー	k+0		ローカットキック	13 - 12	沙岛
ハイスピンキック	UP 140		ウォールラッシュ	E+0	BEGRECOUS
アッパー	1P		ウォールスロー	P+G	職派く立ち
アッパーハイスピン	PH		バックスープレックス	P+G	創典項け
アッパーミトルスピン	PK		タグハントウォールクラッシュ	P+G	# 80 materials
ベードスラップ	P		フォークスルー	P+K+G	単近く立ち
オーバーヘッドボードバッシュ	O P		フォークスルーキック	P+1.+G K	単近く立ち
スタンディングニー	K		フライングヘッドシザース	P+1.+G	76643136
スァップニー	T E		エアグラフ	P+E+G	四名至中
ミドルスピンキック	0.10		オーバーヘッドキャノン	OOP+G	単近く立ち
トーキック	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \		テッドエンドダフルニー	- K	\$21589.RR2
トーBハイキック	Kilk.		モールバッシュ	P	敵ダウン中
ヒールドロップ	E)E, + G		フットスタンプ	L.	献ダウン中
スキッピングニー	1.+G		ダブルスタンプ	2083	戦ダウン中
ロケットミサイル	1-1.	間に背向け	トリプルスタンプ	LINKK	敵ダウン中
プロックニー	K.		フライングドルフィンアタック	P	敵ダウン中
ヒールドロップ	♦6♦ K		ターンパンチ	P	配用油
ローバンチ	P		ターンダブルバンチ	5.6	融解徵
ローバンチテールキック	-PK		ターンキック	K	RE MI ID
プロックアッパー	n n		ローカー・パン・オ	10	Min die Lie.

ロースピンキックターン

技名	3724	振考
スピンキックターン	1.2.	8865 - 1286
ランニングボードスラップ	P	進列曲
ランニングニー	K	走り中
ダッシュエア	P+K+G	建り中
スライディングキック	0.00°	走り中
フリップキック	K	35-170.000
フリップキック	18	7-1279 870
ブリップローキック	K K	3500 Taling 888
ブリップローキック	L-F.	7 170 880
クライムウォール	♦ P	リーリ 70 伊度権
ウォールタイプ	⊕ P	要型り中
プリップローキック?	P+E+G_K	
シェルブレイクエルボー	P+G	維例面

いい感じの新技

プレイクダンスを思わせる新技(この・ロンド+ (G)がナイス。いったん低く身を伏せてから蹴りを出 すので、地上での対空技として大重宝するはず!



テールキック

リオン・ラファール(蟷螂拳)





AM2W テザイナーから ちっちゃいです ね。小人みたい にちっちゃいキ ャラになっちゃ いました。バイ パーズキャラが 領デカイから並 ぶとちょっと…。

Written byバチャッ子戦隊 チビタリオン

「VF2」では基本性能 の低かったリオン。しかし、 「VF3」ではかなり変わ った。もちろん「メガミック ス」のリオンも「VF3」が ベースになっている。多少 の調整などは気にせずチ クチク攻めろ/



リオンの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



スは、大きくかかんこりら立 ち上かり What a kno kee head グラチのろっか言葉を 覚する もり一方は半を物質 に交通させ整体には低い容勢 てホースをきめこちゃもさ きと同じセリフをおう とち らもリオンらしい物シポースた



覚えておきたい固有技

イーン! ドッカーン!!

リオンの新技は「VF3」の技がほとん どで、そのなかでも有効と言える技は数 少ない。そのため、前回紹介した疾歩界 穿手以外の新技は、無理に使わなくても 十分闘える。だが、全キャラクターが使 うことのできる "ガード&アタック技" と、「バイパーズ」キャラクターのアーマ ーを破壊するための"アーマー破壊技" は、イヤでも使うことになるので、その 辺をチェックしておこう。



下から中へのコンビネーション

「VF3」でも有効な連係の1つで、連捶 掃手で下段ガードを意識させ、2段止め の勾手連種から中段の盤肘で、相手のよ ろけを誘う。よろけさせることができた ら、もう一度盤肘と下段攻撃の後提起で 2択をかけよう。



アーマー破壊技

リオンのアーマー砂塊枝 技の出は遅いか、リーチ か長く、ガードされても スキがない。中間距離か ら不意に出すと効果的だ



from VF

上に空中コンボに使う技 投げ技の登山樹車制の追 い打ちとして使うと、ほ は確実に決めることでき



後福間

かできる

ガードとアタック技

通常の総跳字掌より効果

時間は長めで、ガードさ

れると反撃は必至、使い

どころをよく考えて出す

from VF2

回転来の技なので相手の

かわしに対して強く、穿

弓腿とは違い、相手の上

段攻撃をかわしつつ攻撃

ようにしよう

浮かせ技とその対応 背後に回り込むのが基本だ

メインとなる浮かせ技は、疾歩昇穿 手のカウンターヒット。浮かせた後は、 相手の背後に回り込んでからの浮かせ 直しが基本となる。このとき使う浮か せ技は、ノーマルヒットでも浮かせる ことのできる経路穿掌がいい。相手が 受け身をしなかった場合には、斧刃連 端脚でかっこよく決めてやろう。



相手の背後を取ることに成功したら、経統 穿掌で浮かせ渡しを狙っていこう

技名	コマント	6.2
絶師 きってい	12	
予税(かとうすい)	*P	
明心間(せんしんたい)	50	
神師(だんたい)	F: -	
れい(あつたい)	Ε.	
機型等双機(とうくうらくそうすい)	• P	
機空第双線(とうくうらくそうたい)	• : 80	
丹中野雄(ひちゅうせんたい)	3.€	
鉄飛弾線(ちょうひだんたい) °	9.6	上界中
特殊の間(らくふしんたい)	• 8	幕地ぎわ
健空等月間(とうくうらくはいたい)	• E	-
等歩統領(らくほとうすい)	P	
標室母撃撃(とうくうはいげきしょう)	P	
量を撃撃(とうくうげきしょう)	P	
原字理明(とうくうしょうきゃく)	Σ.	
は神像線(ちそうしょうきゃく)		職地ざわ
順等課題(とうくうしょうきゃく)	Σ.	
中半首を(せんしょうはいてん)	P	
下放即首伝(かせんたいはいてん)	E+G	L
体配針(こうしゅうたい)	K	
西倉事(はいれんせんしょう)	P	都等後
台首穿掌(とうはいせんしょう)	₽ ₽	AR PI sit
角水揚手(はいほそうしゅ)	Р	総用由
作事職(こうせんきゃく)	Σ.	他用油
過物師(かいかきゃく)	Σ.	教育会
双耳脊椎(そうじせんぶう)	P+8	
申山、双羚手(たいざんそうこうしゅ)	P+K	
連神師(れんずいたい)	TVE.	
句手連携(こうしゅれんすい)	P.P	
連環事事(れんかんせんしょう)	bbb	
原接接手(れんすいそうしゅ)	PP P	
月に勾手(はいてんこうしゅ)	5	
原数質均手(れんせんはいこうしゅ)	_ bb	
穿暗掌(せんいんしょう)	, p	

落撃掌(らくげをしょう)	PP	
横勾す(そうこうしゅ)	● P	
連博効手(れんそうこうしゅ)	1 P P P	
前枚歩(せんしっぽ)	P	
疾地教育手(しっぽしょうせんしゅ)	4 ⊃P	
解説穿掌(しゅうちょうせんしょう)	P+8.	
盤財(ばんちゅう)	-p	
盤計通理手(ばんちゅうれんかんしゅ)	: PP	
を急収修達買(てんしんとうろうれんきゃく)	PPE	
選歩管護博手(しんほとうろうそうしゅ)	990	
倒歩再構手(とうほはいそうしゅ)	P+E	
食水場手(とうほそうしゅ)	P+8.	
簡単様(とうけきすい)	P	
観撃連接(とうげきれんすい)	NP	
連場句手(れんそうこうしゅ)	●PP	
連及師(れんせんたい)	EDE	
勾首提挙(こうしゅていしつ)	- F	
転身様陰難(てんしんりょういんきゃく)	== 8:+G	
設施制(せんぶうたい)	§ .	
投続制 かとうたい)	F 6.	
見 対調(ふじんきゃく)	¥.	
発刃連踏脚(ぶじんれんたんきゃく)	2.2.	
関転を導いせんてんくうきゃく)	1	
療物機器(しっちそうたい)	+G	
後種類(こうそうたい)	♦E+G	
登り舞(とうせんきゃく)	1.01+G	
(中心師(せんきゅうたい)	Y.	
前帰穂(ぜんそうたい)	E083	
優刀手秋脚(はとうしゅしゅうたい)	P+G	
七里を分付(しちせいてんぶんちゅう)	P+G	
七月後日曜日、しちせいちょうひほぜん	P+G	
七甲族母植物しちせいちょうひほぜん)	(量か3億) ア+G	単立でく
飛天友空間(ひてんそうくうきゃく)	P+G	配近く
福昭砲舞(さししゅほうこう)	P+G	MG 1/1 <
登山勝申朝(とざんほんしゃきゃく)	♦ P+G	観近く

個下変数(はいかせんてん)	P+G	Bt str. <
自身理算(ほんしんていしつ)	P+6	影響素
連勾す背景(れんこうしゅはいしゅう)	P+6	総権方向き
発配等級(ひてんらくたい)	● ₽	数グウン中
落勝脚(らくしょうきゃく)	P	数グウン中
港穿子(らくせんしゅ)	_p	敵ダウン中

追い打ちいろいろ

転身双勾手(てんしんそうこうしゅ)

「VF3」で追加された投げ技の登山翻車制は、投げ た後のパウンド中に追い打ちが決まる。「VF3」の場 合だと、追い打ちに使える技は前機腿のみだが、「メ ガミックス」では多彩な追い打ちか可能だ 現段階 で確認できている技は、斧刃連端脚、後掃腿、疾歩 昇穿手、騰撃連捶、進歩蟷螂揚手などだ 他にもあ るはずなので、自分で探してみよう



スケートクイーン・グレイス





テザイナーから グレイスはスポ ーツっぽい色に しようといって、 オレンジ系の色 でいったのです が、最終的に落 ち着いた色にな りましたね。

Written byチーズグレイス W

グレイス自体に目立っ た変更は施されていない ので戦いかたに変化をつ ける必要はない。よろけ 技を入れてガードを固め させ、ジャンプからのチ ーズ一閃/ フランケン シュタイナーでパクッと。





りも「FV」から移植されているのは「愛砂?」というより も、もしかして性料?

覚えておきたい固有技

すべてはチーズのために!

グレイスに追加された新技は、バイバ ーズキャラ共通の模役げと壁登りのみ。 横投げは狙える局面が多々あるはずなの で、覚えておいて損はない。懸登りは基 本的にジェーンやハニーと同じもので、 背中に壁がある場合でも登れる。ここか らつながる攻撃は大ジャンプ降下中に出 るフロントエアキックやフレアキック、 フランケンシュタイナーなど。上級者が 相手だと迎撃必至。でも狙ってみたい。

安場かつ確定にアーマー を破壊できる 間合いか 結まっているときはティ ノフスラッフかG&Aを 使っといいだろう

ガード呂アタック技

リング中央が壁を背にし

ている場合はブロックバ

スターを、駅停へ追い結

めているならフロックス

ラッフと使い分けよう



「VF3」でサラか(使う横 投け 相手の真横へ回り 込んだらすかさずコマン ドを入れよう。確実にダ メージを与えたいときに。

from FV

「FV」のアレンジバージ

ョンで追加された技。攻

撃へ移るまでの時間が短

く、しかも有効範囲は横

に広い "とりあえず"で



浮かせ技とその対応

打点の高い技で追い打ち

浮かせ技の狙いどころは相手を壁際 へ追い詰めたとき。レッグラウンチか クロスステップラウンチを当てれば高 く浮かせられるが、落ちてくる相手へ の対応策はサマーソルトキックかコイ ンぐらいしかない。 それよりもダウン 技を当てて受け身を取らせたほうがよ り次の攻撃へつなぎやすいはずだ。



浮かせてからはベルカンビートかクロスブ レードラウンチあたりか確実でダメージ大。

オススメ連係技

よろけ技を中心に狙え!

牽制には打撃技を上段、中段、下段へ とコンスタントに振り分けることが重要。 相手が立っているなら比較的隙の少ない クアッドビートやブラックアイスなどを 使いたい。牽制しながら相手がしゃがむ







+日 空中投げ

ブ値地ざわ

置いてもよし

校图	אלקב א	技名 技名	コマント
シングルピート	9	レングラコンチ	(1) (2)
デュアルビート	PP	ブレードスラッシュ	* + G * + E
トリブルビート	PPP	シットキャメル	+}
ウォールサップ	(里近くアクヒット)アクタ	ブロックスラップ	1.5
ピートハイキック	PK	ブロックバスター	= + }.
ピートロースピン	P +K	ガート名。アタック返し返し	E+3 E+3'
ピートプロックパスター	PPK	ウォールスロー	(撤近立) 2+6
ピートターンレッグ	PKK	スクラッチハート	(他近立民教教育》) [2]
クアッドビート	PPPP	タグハンドウォールクラッシュ	(僧育司品報折1) P+
アイスレッグ	R	バックスープレックス	(酸胃肉) 2+0
レッグピート	88	アイスネメシス	(銀近立): 1 + 2*+3
ターンレッグ	80R	ショルダースルー	(敵近立)…:+2*+
バルカンレッグ	KIKIK	フランケンシュタイナー	(自空中)…+ア++
クロスキック	K+G	ターンピート	(教育性) [7
クロスステップ	K+GK	ターンダブルビート	(触解後) (2)
クロスステップラウンチ	K+GKK	ローターンピート	(教判後)…+ P
クロスプレード	8+G+8	ターンキック	(教育後)
クロスプレードラウンチ	K+G:+KK	ロースピンキックターン	(解釋後) · + >。
シットピート	1.46	スピンキックターン	(教育後):+2.
シットピートスピン	··+24K	ランニングピート	(走り中)?
ロングアクシス	: +K+G	ランニングタックル	(走り中) ア+G
ロングアクシスターン	:+K+GK	ダッシュブレード	(走小時) >
キャメルキック	C+4C	ダッシュコイン	(走り中) アキドナG
キャメルスピン	<.+4¢¢¢	スライディングキック	(走り中)・・4 %
キャメルスピンカッター	S+6006	ランニングサマーソルト	(走り中)ミキド
キャメルハイスピン	0.460 1.1.460	フピットキック	(触なついは)ロチャ

スマートダイブ

ナックルハンマ ホッピングキック

ブレードカッター

サマーソルトキック ナックルハンマー

ナックルハンマー2

技名	コマンド	操物
フロントシャンプトー	# * z	
ジャンプトー	★ + E	
エアローリングソバット	(大シャンプ中)ト	
フレアトー	【大シャンブ着対ぎわ	
フロントエアキック	【大シャンプ中』 + k.	
エアダイブ	(大ンセンブ中) +と	
フレアキック	(大)センブ重席され ・3	
バックエアキック	(大ジャンプ中) +ド	
	ウンしてしまう よろけ中にブレードスラッ	-

ができた。しかし「メガミックス」では、よろけ中 に打撃を当てると相手はダウンする。キャメルスピ ンカッターヒット後などには、浮かせ技が連続ヒッ トするコンビネーションを狙ったほうが賢明か



シットスピン

シットスピン!

ハイスピン

ティップスラップ

ラウ・チェン(虎燕拳)





テザイナーから ラウはラウらし い色合いを出せ たと思います。 グローがかかっ たときに、パン ツのあたりがい い感じになった と思います。

Written by大和ラウ

ラウといえば相手を浮か せてからの強力な空中コ ンボが持ち味だ。しかし、 「メガミックス」では受け 身のためにコンボが安定 しない。相手が空中でと る行動に対応してコンポ を決め、そして瞬殺だ!!



ラウの磨ちボーズ・磨ちゼリフ



賞様充分のラウの勝ちボー ズ、手をはたき、徒ろ手に組ん て、「笑わせるわ!」の一言し かしさすがにこんな事を言わ れると腹が立ちますな。さら に「修行がたりんわ!」なんて 食われた日にはもう…。しか し、自分で勝ってこのセリフ を相手に聞かせれば屈辱的

覚えておきたい固有技

固有技の特性を覚えよう!

今回紹介している技以外にも、あと2 つのアーマー破壊技が存在する。まずは 風風槍掌の2発目。この風風槍掌は、最 初の肘がヒットすれば連続攻撃になる。 相手のスキの大きい技に重ねたり、しゃ がんでる相手に使っていこう。もう1つ は双虎烈把で、ガードされると投げられ るが、相手の攻撃をかわした後に使って いくと効果的だ。ラウは「バイパーズ」キ ャラクターに対しては強気で行けそうだ。



アーマー破壊技

「FV」キャラクターには 有効な技。アーマー破骸 技のうえに、ヒットすれ ば相手が思いっきりふっ とんでいく。実に爽快だ

from VF3

相手に背を向けた状態で

出せる技だ。「メカミック

ス」では、飛馬転身掌で

浮かせた相手に狙ってい



カードとアタック社

D性- 4日手の)・重要がおりこと へ割り込んで反撃できる 技だ。この技をヒットさ せれば、相手を天高く浮 かせられるそ

from VF2

「VF3」ほど性能はよく

ないが、相手のダウンを

奪いたいときに使う。特

に、相手のガード&アタ

ックに効果大だ



浮かせ技とその対応

相手を浮かした後が重要だり

浮かせ技は上記でも説明したように、 アーマー破壊技の双虎烈把や新技のガ ード&アタック技などだ。相手を浮か せた後は、落ちてくるところへさらに 浮かせ技をヒットさせ、再度相手を浮 かせるか、連掌転身脚で空中コンポを 決めるかして、一気に大ダメージを与 えてやろう。



長初の斜上堂を書れるのか難しいが、やは り安定パターンなら昇り限りか?

オススメ連係技

これがラウの連係技だ!

穿脚連環虎掌は、3発目がヒットして も相手はダウンせず、硬化時間差でこち ら側が有利になる。そこで、相手の反撃 を潰せるような出が早い技を出す。相手 がガード&アタックやかわしを使うよう なら投げ技で対応しよう。







宇宙連携を(サムボッくれんかんご(ルラ) 技名 婦中事(そうちゅうけん) 特里線(かつめんたい) 数中間(せんちゅうたい) 空戦線(せんさいたい) 機等双接掌(とうらくそうすいしょう) F E di 戦学及聴(とうくうそうたい) 戦学機関(とうくうたんきゃく) : 舞中 母職婦(ひしゅうたい) 機型斧刃脚(とうくうふじんきゃく) 景地縣 内容時間(こきゃくはいしょう) 数火虎突襲(れっかこせんきゃく) 東京を示賞(とうくうごせんきゃく) 概で中華(とうくうちゅうけん) **贈受料罪(とうくうしゃしょう)** r Rd ■空中間(とうくうちゅうきゃく) 着助療 14.身接線(てんしんそうたい) . . . ILSI **「神袋性臓(えんじんせんぶうきゃく)** 再設計算(はいせんれんしょう) 転得双皮掌(てんしんそうこしょう) 科学を含ま(ひえんてんしんしょう) 松馬登福舞(ひえんせんぶうきゃく) 育冲學(はいちゅうけん) 開拍掌(はいなくしょう) 80 M in BC RI di 異本語(はいちゅうたい) 極等質額(ざかせんたい) No Pt sh を得責化(こきゃくはいてん 船用油 概を目前(とうくうはいしょう 軟用後 肉植掌(こそうしょう) 双虎和镇(そうこれっぱ) MM(ちゅうけき) ■単樹掌(ほうおうそうしょう) 穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)

「非義連環定事(せんごやくれんかんこしょう)	VR B B	
料下軍(しゃかしょう)	: P	
連挙(れんしょう)	PP	
連掌旋組織(れんしょうせんぶうたい)	ENENE!	
通標掌(れんかんしょう)	व्यवस्	
清単転用側(れんしょうてんしんきゃく)	\$7\$7\$7 <u>\$</u> 7	
通常背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	PAP K	
連撃転身掲載(れんしょうてんしんそうきゃく)	PPP#K	
料上軍(しゃじょうしょう)	9 €	
連環虎祭掌(れんかんこえんしょう)	●P P+K	
順歩冲撃(じゅんほちゅうしょう)	P	
歴空科学(とうくうしゃしょう)	8	
馬子掌(えんしょう)	P	
滑手線(れんけんたい)	P4.	
選挙(れんしょう)	ENP	
書館掌(らいげきしょう)	PPP	
双単位阻壁(そうけんせんぶうたい)	PAPAE.	
連環転身間(れんかんてんしんきゃく)	PNENENA.	
連環胃転算(れんかんはいてんきゃく)	population 1.	
連弾を申締御 れんかんてんしんそうきゃく)	ENENES & F.	
2度風牙(せんぶうか)	K + G	
虎目転号間(こりゅうてんしんきゃく)	E+G	
自力を表現したいとうりせんをゃく)	(しゃかみ・豆ち中に)ド	
皮質角転(こきゃくはいてん)	F. E.	
地場駅(ちそうたい)	1 - E	
悪意識(えんせんしゅう)	●K+G	
連載装配牙(れんしゅうせんぶうか)	1.4.	
転弯貫登開(てんしんりせんきゃく)	8.16.	
連算性値(れんせんさいたい)	● K/E	
連環装載器(れんかんせんさいたい)	● EE - K	
おからりゅう れんせんてんしんそうきゃく)	●EE EE+G	
肩申領落(けんしゃとうらく)	P+6	
大地倒襲(だいちとうしゅう)	III P+G	
需要入林(らいしんにゅうりん)	P+6	
言葉入林(らいしんにゅうりん)	P+G	量が正備

柳季政転(りゅうしゃせんてん)	∴e+G
柳泉変転(りゅうしゃせんてん)	:: 8+G
転身巴衛掌(でんしんはいんしょう)	018+G
柳手掛塔(りゅうしゅかとう)	○···P+G
転身爪巴軍(てんしんそうはしょう)	P+0
「猛虎背響(もうこはいしゅう)	P+G
温質琴(とうしゅうげき)	28
虎爪雷鷲(こそうらいしゅう)	···8
虎爪通識(こそうれんしゅう)	♦ 8
立ち斜上復 「VF2」をある程度や は思うが、立ち斜上と で瞬時にしゃがみ状態 出すというものだ。「VI この技にあったのだが、 でも出せてしまうのだ。	り込んだ人なら知ってはしゃがみダッシュををつくり、そこから# F2」のラウか9金かった、この技が「メガミッ
45	



繋が胃後

加州东

敵後ろ向き 戦ダウン中 敵ダウン中

敵ダウン中

ていると

利用し

斗上掌を

・理由は

クス」

炎の女戦士・ジェーン





AM2研 テザイナーから 砂漠系の色を出 そうとしたので すが、なかなか イメージ通りに いかなかったの で苦労しました。 最終的にはいい

Written by聖母板ジェーン(工事完了)

主力となるアッパー系の 技は強いものの、パワー スマッシュなどの技がか なり調整されて弱まりつ つあるジェーン。だが、 その辺の弱体化は強力な 新技でフォローしていけ ば問題ない……かな?



ジェーンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



ーンはならしからぬ的 強に振りボースを見せてくれ る。ますは、大きくわらから た後に単を相手の方にして きたすというもの ナのやこ 一度原く上げた拳を自分の目 の前にもってくるというよう に、とてももあっれる極も水 一スを映露してくれる

覚えておきたい固有技

お祭りなのに弱体化ですか……

新技は横投げのネイルホールドドロッ プと、アナドのスマッシュフック(仮称) だ。これらの技が追加されても戦術には 影響を受けないので、意識して使う必要 はないだろう。今回、この「ファイター ズメガミックス」のジェーンが覚えてお かなければならないのは、パワースマッ シュがガードアタックで返されることや、 コンボレイドニーの発生が遅いことなど、 従来の技の弱体化のほうだろう。

オススメ連係技

強い連係? ならコレでしょう

基本はローナックルやロースピンキッ クを絡めた連係から、ライジングアッパ ーへつなぐというものだ。これはローナ ックル、ロースピンキックをヒットさせ るのが第一条件で、ヒットさせれば相手 と同時に動けるというのがポイントだ。

翻枝とはいうものの全キ ヤラクターかけっている 母面接け、攻撃力が低い ので無理に狙って使うる 要はないたろう

新技

from FV

まかの。すかせ抜て、カー 下されてもスキかない。 ちなみに立ち状態からの トスアッハーと技の性質 に差はないか、出の適さ と対象能力はこむらかと

from FV

タフルクラッフかいロー スピンキックを出す技 この後、後述するライン ンクアッハーにつなける と有効な連体になる

1 段目をカウンター、ま たはしゃかみ状態の相手 にヒットさせると、よろ けさせることができ、2

from F

段目かつなかる連続だ

スライティングキック



浮かせ技とその対応 後ろから大技だ!!

浮かせ技はもちろんライジングアッ パー、浮かせた後は相手の降り際に、 立ち状態からでも出せるトスアッパー で浮かせ直し狙っていくのが基本。相 手が受け身などでタイミングを変えて くるようなら、後ろに回ってからの浮 かせ直しや大技のトルネードパンチな どを"後ろから"叩き込んでやろう。



相手の"徒ろ"に回り込んだらこっちのも の、もうなんでもヤリ放題、入れ放題だ

技名 フロントエアキックエアダイブ リクルハフンコ 73 (2) コンボウォールスクラッチ # ACPEN フレアキック 自物ぎわ ダブルクラップラッノユキック バックエアキック 5 (\$) ファンプ四個 コンボレイトニー ロースピンコンボ ジャンプハンマー ローリングソバット コンボブロックストレート ホッピングキック 無地ざわ ックルハイキック シボスイッチアッパ-タイガースープレックス 股内沟过 パロックストレート タグハントウォールクランシュ 87 S88, 891 2マートキック クリンチバンチ M SEC ・ナイブロー ブレークネックト ライバー ウォールスクラッチ BC 23:5511+ ダウンスマッシュ RESERVE ダブルクリンチバンチ パワースマッシュ 配かく ウロールトルネードバンチ クリンチニ MS ES ステッパーソーハンドパッシュ クリンチストライクニ B F. ウォールストライクニ ダブルウォールストライクニ フリングアップブレイカー BE SEC. 19 しゃかみの コイ・ノングアッパ Mark スタンティングハイキック しゃかみ・立ち ブレンバスター 単近く クリンチニーグラブ スーパーコンボニーランチャ 砂泥く トルスピンキック 飲がく 数ダウン中 ナックルバット 数ダウン中 ロースピンアップ 敞用油 ダブルロースピンキック ターンダブルナックル 影用油 ロースピンキック ターンキック MRIN **ミラストバンチェア** イヤンブ四時 ローターンナックル AC (B) (b) パンプハンマー **ग्रम्** ロースピンキックターン 86 M (8 ノヤンプ同時 スピンキックターン ARRE - TH エアローリングソバット () (p)

ホップスピンキック 1-24 - TEN 2105 - 198 - 10848 ランニングシャンプキック クライムウォール できりは ウォールダイブ ノーンプ目的 ネイルホールトドロップ Ac (thick)

ものすごいアッパーッスね

弱体化したといっても、ジェーンだけあって強い には強い。でもってこの技だけどヤバイでしょ。か わしに対してホーミングするわ、相手を浮かせるわ、 アーマーも壊すわなどなど、なんかすごいことにな ってます。しかも、派生技まであるらしい。唯一の 弱点は攻撃発生が遅いことだけど、でも……ねぇ?



3 F cm

フリー・マクワイルド(パンクラチオン)



テザイナーから ジェフリーはす こい丸みか。サ ンマンより丸く なってて…。あ とバンツの汚れ がすこく好きな んですけどどう でしょうか。

Written by鈴木太郎

ジェフリーで勝つために は、投げ技を決めること がいちばんの近道。打撃 技の性能も侮れないもの があるが、すべての打撃 技は投げ技につなぐため の布石、ぐらいに考えて おいてもいいだろう。





増えたのに、また「LWN/ しかし・ハーれなくなってしま た 編りボースは、自分の 部件を経過するマッスルボー スをとる しかし 場ちとは 部がいか特なのにお後といれると うしょうもないっしい

アーマー破壊技が3種類も!

投げ技が強力なジェフリーだが、なか なかどうして、打撃技もけっこう使える ものが多い。膝系の技と比べると、当然、 使用頻度は下がるのだが、相手に動きを 読まれないためにも、これらの技を適度 に使っていくことをオススメする。とく に、ライジングハンマーはかなりディレ イがかかるので、使いかたによっては大 きな武器になるだろう。アーマー破壊技 であることも大きな魅力の1つだ。



両単を振り下ろし、そ から上へ振り上げる2段 攻撃 2段目の技がアー マー破壊技になっている ティレイをきかせるべし

新技

: 片方の足で織り刊はす技

出か遅くついされやすい

のか難点たか、リーチか

長く、カートさせれば反

撃を受けることはない

力まかせに放つ豪快なア ァハ・カット。 バンチボ タンの入力を少し遅らせ ると、しゃかんた状態か らくり出すことができる

ガード&アタック技

キャックターによっては、

3つ以上もカートもアタ

ラクを持っているか、シ

ェフリーは、二の技を含

めた。それののみた



浮かせ技とその対応

浮かせ技は除で決まりだが……

浮かせ技はニーアタックひとつで十 分。ケンカアッパーも入力の特性を生 かせば使えなくもない。追い打ちは基 本的に狙わないほうがいいが、あえて 狙うなら左記のアーマー破壊技だ。と はいえ、受け身であっさり回避されて しまうことがほとんどなので、着地際 を投げるといった攻撃も有効だ。



無理に追い打ちにいくのなら、着地際を攻 めたほうがナンボかマシ、投げを狙おう

オススメ連係技

かわしから投げ技につなげたいね

大振りな技が多いので、技と技とをつ なげた連係はイマイチ有効ではない。そ れよりも、相手の反撃をうまくかわして、 投げ技につなげられるような連係を考え てみよう。アッパーなどの、あまりスキ







经名	3726	機構
ストレートナックル	F	
ローナックル	₽P	
アッパーキック	8	
パーティカルキック	● K	
ジャンプハンマー	★ ₽	
フィシングサンハンマー	★ P	
ジャンピングフットスタンプ	* K	
フライングローキック	★ E.	
キリングバイツ	♦ K	上興中
ニールスタンプ	● F.	■地ぎわ
リアキック	• K	
ステップナックル	-8	
ハンマーダウン	8	上昇中
ピールトロップ	3	
シャングキック	\$.	上解印
1 アンングキック	1 -80	着比摩
ハックキック	K	維用後
トラクヒールキック	\$.	他用在
スピンナックル	8	敞用油
ハックダブルハンマー	5	教育市
スピンナックル	● \$2	松井田
トルネードハンマー	1 8	
ケンカフック	::8	
ナックルキック	PK	
ダブルナックル	PP	
1、2アッパー	PPP	
1ンボケンカフック	PP P	
ヘットアタック	P+X	
ストマッククラッシュ	P+X	
ダブルハンマーダウン	P	
ライシングハンマー	p.p	-
トルヘルスタップ	P+3.	
ヘルダンクハンマー	P+7.	
エルボースタンプ	18	

ı	技術	コマント	156.60
Ī	エルボーバット	LP	
	エルボーハンマー	PP	
I	ダッシュエルボー	: 'P	
Ī	エルボーアッパー	: PP	
	ケンカアッパー	.· ·P	
Ĭ	ハーティカルアラバー	● P	
	スマッシュアッパー	. B	
Ī	ダブルアッパー	- b-b	
Ī	トリブルアッパー	· PP · P	
Ì	ケンカキック	κ.	
	ヒールアタック	1 18	
]	ニーアタック	K	
I	ランニングヒップアタック	(走り中) K+G	
Ī	ランニングボディープレス	(走り中、ア・ト	
l	ニーブァンコ	∠ }	
j	ニーハンマー	: 8/8	
1	トーキック	·· &	
Į	トーキックハンマー	- 2 b	
Ì	キリングトーキック	K/K	Ì
Ī	キリングトーキックハンマー	FrP	
1	ダッキングロー	E+G	
I	ローキック	: K+G	
]	パックフリップ	P+G	
]	パワースラム	:P+G	
Ì	ボディーリフト	P+G	
]	パックスロー	· P+G	
I	ウォールワイプスロー	P+G	使か背後
	フロントバックブリーカー	P+G	
ļ	スプラッシュマウンテン	P+6	
	コンナッツクラッシュ	P+G	取例是
	ヘットクラッシュ	P+G P+G	
	ヘットクラッシュ	P+0 P+0 P+6	
	トーキックスプラッシュマウンテン	K-H4 - OF K-M P+O	
	リフトアップスロー	ストマックフラインに入事! PHG	

技名	コマント	福用
へ.たんか] == (0 + C)	
ダブルヘットハット	D*G D*G	i
トリブルヘットハット	P*0 P*0 P*0	
アイアンクロー	Paka0	
パワーボム	1 P+++G	
マシンガンニーリフト	P+X+G	
バックブリーカー	ir-c	散步去南西
ハックブリーカー	P+F+G	Big Antip
ボディブレス	i e	報がつい事
ライテントロップ	• P	おグランの
ストンピング	1-8	酸ダウン中

ダッキングローの使い道

下段攻撃のダッキングローは、「VF3」のものに比 べてやや出が遅くなっているので、いまいち使いづ らい。しかし、ダウンしている相手にヒットすると いう性質が加えられていることを覚えておこう



クマちゃん(ぬいぐるみ)



クマちゃんは特 にないですね。 最初はおやすみ パンダちゃんな んて物もあった りして手に枕持 っていたりした んですよ(笑)。



Written by 272001

横投げも壁登りも新技も ないけど、持ち前の愛ら しさと魅惑的な流し目で 対戦のほうも何とかして いきたいもんです。適当 に暴れる自然派の人も、 きっちり戦略を立てる派 の人も、楽しさ最優先で。



クマちゃんの勝ちボーズ・勝ちゼリフ



おなばしるぬかが一スは、湯 か元の動きになっている人だ だって、季も足も体も動かな いんたから「風気だ」

浮かせ技とその対応

浮かせなくても大丈夫

クマちゃんが特つ浮かせ技は、サー

モンハンティングとパンチ2001の2

つだけ。サーモンハンティングの1発

目を当ててしまうと相手がダウンする

ので、2発目だけをカウンターで当て

なければならないのは少しつらいとこ

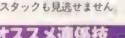
ろですか。浮かせてからはデスアンダ

ードかクマチャン突進大暴れでゴー/

えておきたい固有技

さらにわかりにくい技で

クマちゃんの技はモーションのわかり にくさがウリ。どの技を使っても間合い と攻撃判定がパレにくいから、使いこな そうと思えば全部の技を実践投入できま す。数ある技の中でもとくに覚えたいの は、牽制に使えるシャケダイスキ、スマ イルパーレル、デスアンダードあたりと、 強力な投げのスーパーワシントン条約 やたらと速いうえにアーマーを破壊でき るオックスタックも見逃せません。



似たような動きで統一してみる

グッドナイトとかヘッダン、ハマチャ ンなんていう、ちょっとばかし変な技を ガードさせて反撃を誘ってみてはどうで しょうか? アーマー破壊技とか吹き飛 ばし技なんかを多用し、相手のガードを



大きく振りかぶってバキ ンと短ります 相手を吹 き飛ばさないので、すく にアースクエイクで追い 打ちしましょう

ガード呂アタック技

キックなんだかヒップア タックなんだかよくわか りません。G&A返し返し もできるスグレ物 たま には使ってみると吉



とにかくたくさん出るバ ンチ 全部出しちゃうと ハレハレたから、途中で 止めて別の技に切り替え てみたりするといいかも

新技



from FV

難しいけど出せるように はなっておきたい、憧れ の役け、入力の正確さと、 ンヒアなタイミングが初 心者お断りな感じです。



サーモンハンディングの「発目で相手を引 きつけておいて2発目を当てる。これ常識





报名	コマント	機器
M(p)	\$2.	
サンボン	P/D	
ポカポカブン ボカボカドン	papap	
ボカボカドン	papapa	世界
	\$9.9	•
シャケダイスキ(ササダイスキ) バーレル	p p	
スマイルバーレル	E PMP	
ハッピーバーレル	P-P-P+G	
クマテ	◆P	
クマゲリ	y .	
キュートロン	p p	
ファンアン	3232	
ドトムセロイル	bybyb	
ラブソティープレジテント	(Pinnin	
キャーオンローラル	ph ph ph ph ph	
トハンサーズ	ghanahanahan	
・スアンダート	barata ta ta ta ta	
4.029-0	17	†
ジングラブ	p>	
スパンスパンクラブ	\$3.53	
グラスヘンデル	F*+++O	*
サーモンハンティング	P+++GP+G	
ダフルヘンテル	F+8.+G P	
パンチ2001	P	
イヤン	177	
ヤンヤン	יקייו	
ヤンヤンヤン	יקיניו	
ハマチャン	11.7.	
キック2001		
ハローテック	P	
ヘッダン	● P	
ダイチャン	3.	
グラルナイト	i p	レヤンプロ
・ハワット・サーサファイア	The state of the s	-247 798

	コマント	185
クマチャン33		支援時
クマチャン45	···&	上舞中
ソバット・ザ・ダイアモンド	1.8	ジャンプ問制
とびクマ	P	ジャンプ問奏
クマプレイ	P	空中
ノボリケラー	(8)	ジャンプ同時
クマ客とし	19	上雲中
クマポコ	K	下幾中
くるぐるキュー	: K	要中
ハチ	·· K	上界中
ハッチャン	·· R	下無中
回転クマ	l · K	至中
やまごや投げ	P+G	
クマおろし	15+8	明年學二與由於
ラブバレート	F + G	型に割印 ナ
いたすらクマチャン	P+G	相手の舞磯
パッキンペアー	: P+K+G	
けもの過	P+G	
やんちゃな珍獣	: 'P+G	けもの適後
けたもの大作戦	£+3	14 FeQ1 #4
野獣の他吼	THE TEHOP	けたちの大作権連
スーパーワシントン条約	b.	對數功物品後
ベアーハッグ	: P+G	
系験クマ地獄	F+G	17- 79
ハングリーベアースペシャル	P+G	1987 7地線像
キス・サ・フューチャー	P+G	有多費用品 九十五十五
ウイルドアーマル	£°+G	
アースクエイク	8	相手ダウン
ムダムダ死んだマネ		8170/S8182
バルーンフォール	·· 8·	相手ダウン
ブチパンチ	8	相手背後
ファファバンチ	PP	HI F Freit
プチキック	8.	相手數值
プチパンテRemix	8	相手問後

技名	コマンド	: 備考
プチアラントキック	1.7	相目期後
ブチトランスキック		相手商金
突撃クマ	P	進行部
交響クマアタック	P+G	ា្រ្ត ក្រុង
突撃暴れグマ	(%	透り脚
交撃滑りグマ	8	走到鄉
実量ノポリクマ	8	透约卿
実輩ノボリゲラー	∴ K	走り中
クマチャン大器れ	8+K+G	
クマチャン交遣大器れ	P+1,+0	3

じつはジャンプ攻撃も使える!

サンマンの技を多く持つクマチャンだけに、小ジ ャンプ攻撃もじつは強力 ちょっとキツめのとびク マから、ちょっとかっこいいソバット・ザ・サファイ ヤ、クマチャン45まで、ぜひ使いこなしましょう。



舜帝(酔拳)



テザイナーから シュンは、実は 瓢簞が壊れます (笑)。後、飲ん でも赤くならな い。子供のゲー ムなんでお酒飲 んじゃいけない んですよ(笑)。

Written by透透しい(ウルフ大好き)

「メガミックス」のシュン はミックスのガード&ア タックがおもしろい。相 手を浮かせて、技をスカ して、そして寝て……。 屈辱技も今回ばかりは活 用できる技になっている。 やっぱりお祭りだからね。



シュンの際ちボーズ・勝ちゼリフ



首似みじいさんのシューの 勝ちホースは樹木を小馬道に 、コミカルに動いく 南手を 組み、感謝が動という感じて 蘇を振りつつ笑う「VF3」に もあった物もホースだ。もつ 一つは、酢米らしく酒を飲み なからちょっとした演舞を見 せてくれる いい感じ

覚えておきたい固有技

ガード&アタックは超お~重要

技の出が基本的に遅いシュンにとって、 相手の連係に割り込むためのガード&ア タックがかなり重要になってくる。また、 ヒットすれば相手を浮かせられるので、 空中コンボを狙うことができる。ただし、 ガードされたときのスキはかなり大きい ので多用は禁物だ。そして、アーマー破 壊の性質を持った技が、このガード&ア タックとダッシュ攻撃しかないというシ ュンの欠点も覚えておくように。



ガード及アタック技

ク技がコレ。相手の攻撃 を強いた後、挑局物準を 決めて、相手を浮かせる ことができるそ



from VF3

バンチ 2 発から下段攻撃 の後距途間に繋げる強力 な連絡を 酒を4種以上 飲んだ法則で出すことの できる技のひとつた



from VF3

直飲み技のひとつ。「メガ ミックス」では、酒を飲 んでも次のラウンドから は、0杯の状態なので、 この技で飲みまくろう



from VF3

相手を高く浮かし、空中 コンボを狙うために使う 技、特别的企业也是社会转换 手などと併用して使って いくといいだろう



浮かせ技とその対応

浮かせ直しと酒飲みの2択

浮かせ技は挑腕撩拳、漫歩酔硬手、 龍尾囲の3つある。通常では効果時間 の短く、次につなげやすい挑腕掠拳が いいだろう。浮かせた後は上方向に判 定の強い龍尾脚で浮かせ直しを狙って いくといい。また、その試合が始まっ たばかりなら、酒を飲んでおくのも意 外と重要になってくるぞ。



浮かせた後の相手の反撃をこんなふうにか わせる。風靡的、っていうか笑える。

オススメ連係技 結局しゃがみキックなのね…… 最近流行の "しゃがみキックかわし" に似たようなもので、"しゃがみキックガ ード&アタック"という簡単な連係が実 は強力。「下段キックをくらうとついつい 中段攻撃を出してしまう」という、要は 「VF」慣れした人達へ非常に有効だ。







	「Vト」頂れした人達へ非常に	PJX//~0	
5	14名	コマント	描号
ジ	世撃 ちょうげきに	9	
근	休税撃(ふくちょうげき)	♦ ₽	
2	後継継(こうしゅうたい)	1	
汉	例協舞、そくたんきゃく)	- K.	
3	1 99日 ぎょうせんたい)	♦ E.	
î.	双掌頭落撃(そうしょうとうらくげき)	♥ P	
1	取録等値(そうたいらくしゅう)	♠ K	
	室飛器器(くうひたんきゃく)	⊕ }	
	分形財 とうききゃく)	★ §	上舞時
	株用題材(らくひしょうたい)	● }	量地ぎわ
	作双脚等機(はいそうたいらくしゅう)	♦ }	
	は下砂(さいかたい)	۶۶	
	市場を表示(なうちは人しょうそう)	g»	上舞中
	物物な金折(とうちはんしょうそう)	P+F	
	母天崩撃(ひてんほうげき)	P*+ 6.	
	れというといかたい)	F	
	= 89 しげんたい)	j.	無地ざわ
	機制資配 (ちょうげきはいてん)	p	
	料切削算(あせんかいきゃく)	*	
	問題即 はいせんたい	1	配門後
	低器厚(ていとうきゃく)	_K	化作业
	背及軍 はいはんしょう)	P	影用後
	昨下放掌(はいかはんしょう)	p	AS PURE
	育技事(はいはんしょう)	♦ £2	化四位
	信飲酒(ぎょういんしゅ)	P+8+G	200(+1)
	を盤置 (さばんてつ)		學表
	存製器から宿る	(岸盤鉄後)	導合(模態)
	市賃等理(ちゅうぶらくせんきゃく)	(疫盤路後) 医	
	牧ճ間 さいけいきゃく)	COMMENT E	
	を飲着(さい人しゅ)	(後盤跌後) P+F+G	飲酒(+3)
	転倒さ(でんとうりつ)	24	46 個計算
	転身幹者罪(てんしんすいしゅこう)	(遊園お飯120年)	
	収金額 そうしょうたい)	(逆立ち後)医+G	
	供身連貫(とうしんれんきゃく)	(逆立ち後)长	

ı	技名	コマント	操名
l	棚身双仙館(ほんしんそうせんたい)	(逆立ち後)27+0	
Ì	棚稼(おうしん)		移動技
Ì	産業及時 ねばんせんきゃく)	(機能強力)	
	29年女権制(ねはんそうそうきゃく)	(機羅後)◆長	
l	20年編輯(ねはんそうきゃく)	(横竜帝) 三三	
	歴史戦争 ねはんしゅうずい	(機能後 巨字	
l	知寺性師(ぎょうしんとうたい)	(機構後 医伊尼	
	遺棄下職(れんげきかしゅう)	(機関係上部)。	数数6以上
l	. 対象後載「脚(ねはんれんげきかたい)	(横程在)医疗一部医	
	明研製・おうそうげき)	E ₂	
l	単転登録(げきてんせんたい)	Ph	
Į	選撃(れんげき)	luls.	
l	又手提理報(さいしゅれんかんげき)	101040	
Į.	選撃下部(れんづきかたい)	12/22 F	masur
	通知後下風は れんけきこうかしゅうたい)	1010 F F	12.04以上
ļ	何信銘(かせんご)	F (PP) E.	L
	知的はすしきょういんはいしゅう	P	1
Į	信飲生手(ぎょういんせんしゅ)	2012 m	放置5以上
	「何知道事を得ってよう」といったからからから	_ JNP + F./F.	MASUL
	月年実験(けつがさいげき)	• P	
	挟製棒拳(ちょうわんりょうけん)	P	<u></u>
	挑詞な手(ちょうわんさいしゅ)	P P	数数3以上
	浸や幹骨手(しんほすいこうしゅ)	io	
	転身双序軍(でんしんそうちゅうしょう)	F+F	DB(+3)
	順空飛天砲(とうくうひてんほう)	P+E	2000年
ļ	再算性、はいせんちゅう)		
ļ	育な外部下書 はいせんちゅうかいかきゃく	LPE	
ł	連段映撃(れんひちょうげき)	6.8.	
	連載服手(れんしゅうかししゅ)	1.0.P	
ł	通風音下軍(れんしゅうはいかしょう)	E9. P	
-	員係連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	E+6	
	印を用してようしんとうたい	Σ	
-	地屋側(りゅうびきゃく)	1- E.	z - 1000
ı.	(宿無双転離(ちゅうぶそうてんきゃく)		

	技名	コマント	
	歯側双転撃(ちゅうぶそうてんきゃく)	(8)	走り中
	側側にうきゃく)	UE+G	
	翻身身登録(ほんしんれんせんきゃく)	=£.+G	
	単飛跳撃(たんひちょうげき)	E+G	
	機様手(おうそうしゅ)	£.+GP	
	前登場師(ぜんせんそうたい)	P+E	教育日以上
	連削登場額(れんぜんせんそうたい)	P+N.	Mas Car
1	連連可登場部 れんかんぜんせんそうたい	●P +EEE.	2003以上
	良風神器(せんぶうそうたい)	● E. + G	
	非常上型 (こうしゅうかたい)	1	
	(金融連続にうしゅうれんたい)	11 F.(K)	
	静ち転換材(ずいほてんしんちゅう)	P+G	三十二 佐田本川 コ
	6.今日かけてんしんそうこ)	P+G	
L	転車保護的 てんしんこうしゅうりちゅう	P+G	影例里
1	郵を設計(いせんすいちゅう)	Р	数ダウン中
	倒地反衡爪(とうちはんしょうそう)	4P	歌ダウン中

コレ 使えるのか?



アームストンシティ市長・ビッグマーラー MAHLAR



B.M.は2Pカ ラーが無くなり ました。黒がか っこいいという い事で、バット マンみたいにね。 そんな感じでや りました。

Written byビックマン

頭に蛇を載せた変な格好 のくせに、凄じい強さを 持つB.M.。コイツを使 うなら、相手のことなん か気にしないでガンガン 攻めていこう。気がつい たら勝ってるはずだ。そ んなキャラクターです。



B.M.の勝ちポーズ・勝ちゼリフ



B.M.ことアームストンジ ティ市長のビック・マーラ さんは、さびしいことに願ち ボースかひとつしかない そ の勝ちホーズは、力を込めた 拳を空に向かって打ち出すと いうものだか、他のキャラよ りちょっとバッとしないとこ ろかあるよね

浮かせ技とその対応

すげえ強烈です

浮かせ技はブローコンポアッパーが

有効だ。1発入れば、3発目まで確実

にヒットする。しかも最後がアッパー

なので相手は確実に浮いてくれる 他

では連係でも紹介したアンクルクロス

が有効だ。浮かせたら強烈なコンボを

叩き込もう。

覚えておきたい固有技

どの技も強すぎっス

とにかくハンパじゃなく強いキャラク ターだ。「メガミックス」の中でデュラル と最強の座を争うのはコイツしかいない だろう。逆に弱いところを探すほうが難 しいかも、ってくらいに強い。通常ヒッ トで6発連続ヒットするエクストリー ム・デスフィナーレを筆頭に、アンクル フォールからのコンビネーションなど、 エグイ技ばかりが揃っている。誰がコイ ツを止められるのだろうか?

オススメ連係技

アンクルフォールで相手をよろけさせ、 次のアンクルクロスにつなげる。この時 点で相手は空中に高々と浮いているので、 ハイキック&フィストから派生する、エ

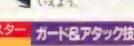
クストリーム・デスフィナーレへとつな

これが決まればそれまでよ



アーマー破壊技

6分すべてか:動きヒット すべてての総合タメージ は150を軽く超える ま さしくB.M.を表す技と いえよう



ローリングソバット ホッピングキック

ローカットキック

ディストータブルブロー ウォールグラスター ウォールアクセル

ウォールスロー

プレンバスター ブラックレインボ

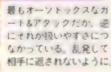
レッキングダイブ

ターンダブルフィスト

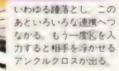
ターンハイキック

ローターンフィスト

ターンフィスト



from FV







from FV

実は2発目のハンチから エクストリーム・デスフ ∢ナーレなどのコンホに つなけられる。非常に強 烈な連係となるだろう。



はい、浮きました。ここから相手の体力を繋 い取ります。かなり反則的な強さだ

ぐ。相手の体力を根こそぎ奪う連係だ。 レボリュ ロースピンキックター 配料业 ハイ・ダブルレポリューション スピンキックターン 8325 -ランニングストレート ロー・ダブルレポリューション (# P) (\$3 アンクルフォール ランニングタックル (r) (Q2 アンクルクロス 原門即 スライディングキック ローリングソバット ランニングンャンブキック クロス・ティストラクション きりは スラストパンチェア ジャンプハンマー 12040 ライムウォール ローリングソバット オールダイブ 金嶋豊り中

エクストリーム・プロ ブローコンボ・アッパー プローコンボ・ハイキック プローコンボ・ストレート エクストリーム・デスプレリュート エクストリーム・デスシンフォニ プローコンボ・ダブルハイキック クストリーム・テスレクエイム エクストリーム・アスフィナーレ プローコンボ・ロースピン フィストミハイキック フロントジャンプト コンボ・スイッチアッパ・ ストロングハイキック プロントエアキック ガンガン押せば問題無し!! ハイキックRフィスト 八イ島サイトキック フレアキック バックエアキック 下段から始まるコンボも豊富なB M 。相手には ジャンプハンマー

⊕ K	シャンプ四時	2:
● E.	ক্রাঞ	27
● F.	動物ぎわ	
● E	シャンプ周囲	
• E.	李峥	
• 8	ক্রাক	
● E	養助ぎわ	
♦ - E	交中	
P	レヤンプ四時	
8.	シャンプ四時	
E	■地ざわ	
1 1 K	量地ぎわ	
P+G	Bras<	
P+G	能夠強	
P+G	No SHECKS	
P+G	DE SELBA	
P+G	お問問け	
-P+G	BS 近く	

数ダウン中

無ダウン中

部用油

ALC: U

医用油

新用物



当てやすいが、これだけでは大きなダメージは奪え

◆上の技表には基本的に新枝は含まれていません

8 FN)

プロー8。フィスト

リスト・オブ・レイシ

ハリケーンパンチ アクセルロール ハイ・ダブルアクセル トル・ダブルアクセル ダブルアクセル

11- 2+2h

コーショット

ローフィストスピン

ローショット・アクセル

ローショット・ダークブレリュード

ローシェット・ブロー

デュラル(UNKNOWN)

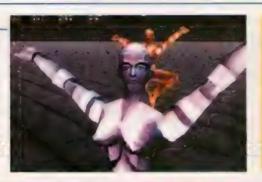




テザイナーから ペプシマンの時 に作った技術を 使って、問りの 光が写り込んで、 これがあったか らこそ突っ込め たと言う所があ ります。

Written by T-2001

謎の金属物の強さは本物 だ。相手キャラクターに よって柔軟にスタイルを 変えられるし、しかもコ ンポエルボーサマーソル トキックの強さといった ら……。こりゃ誰も勝て ませんわ。



デュラルの勝ちポーズ・勝ちゼリフ



デュラルの飾りホースは、 アキラの繰りホースであった。 足を踏み変え、新を構え直す という特ちホースと、 少ししゃかみ込んで 「産無 ~, といっていたものをぬす。 ホーズとしている。今回いた りとものこの独ち

覚えておきたい固有技

ていうか負けちゃいかんでしょ

とにかく技自体の性能が非常に高い、 コンボエルボーサマーソルトキック。こ れがあればなにも言うことは無い。しか もサマーソルトキックの部分が上段アー マー破壊技になっているじゃありません か。これだけでもう十分なのに、飲酒2 杯以上からでるダブルドラゴンアッパー の使い勝手もいい。こんなキャラクター を使って負けちゃうわけにはいかんでし ょ。何がなんでも勝て!!



エルボーからサマーソル トキックへつながるとい うとても極悪な技 サマ 一部分が上段アーマー破 壊技になっている。

ガードとアタック技

相手をつかもことに成功

するとそこから弧延落か

決まる技。相手がガード

していると入らないので

注意して使おう



VF 2」のテュラルのオ リジナル技 見えにくい かもしれないが、相手に 空中で3発取りを食らわ せている。



斬技

なせ、「ハイハース」キャ ラクターであるバン団技 をデュラルが覚えている のかは謎 空中コンボに 組みこんでいくといい



浮かせ技とその対応

よりどりみどりです

バイの持つ高跳腿が、相手を浮かせ るのに適している 上段攻撃という判 定だが、食らった相手は吹き飛ばされ てからしばらくは受け身を取ることが できない。これで相手が受け身を取る タイミングが読みやすくなる ここか らさらに高跳腿を狙っていこう



ただのキックと思うな。「メガミックス」で はこんなに使える技に成長してくれたのだ

オススメ連係技

なんでも出してりゃいいでしょ

とにかくなんでもあるので、夢のよう なコンポがいくらでも作れる。肘で相手 をよろめかせて、飛燕巣脚につないで間 合いをつめ、相手に近づいたらジャイア ントスイングを決める……、なんてこと 4 買性が、寒に見るコンギも実現したる







技名	コマンド	提表
オ争 たんけん)	6	
約束(れっしょう)	P/P	
原理存軍(れんかんせんしょう)	PPP	
●豊ね(はがさね)	P4.	
パンチサイドキック	PK	
コンボ・エルボー	PP P	
コンポエルボーサマー	PP P K	
レャブストレートバックナックルト	PP P	
コンボ・バックナックルスピン	PP PK	
物情り弾(じずりだん)	♦ P	
料下掌(しゃかしょう)	P	
料上軍(しゃしょうしょう)	● P	•
ライジングエルボー	P	
エルボーハンマー	рр	
ダブルショイントバッド	◆P4.	
類計通用手(はんちゅうれんかんしゅ)	PP	
エルボーサマー	P-K	_
レベルバックチャップ	P	
スラントバックナックル	Р	
スラントロースピン	● PW	
微歩頂針(やくほちょうちゅう)	- 7	
ノルターアタック	P	
ダブルハンマーダウン	p	
ライジングハンマー	קאק	_
株装排準(ちょうわんりょうけん)	1100 p	1
ト・ラゴンアッパー	p	おし以上
ダブルドラゴンアッパー	р Гр	B 2 IXE
見取録(こうしゅうたい)	κ	
作品報告にえんはいきゃく)	8090	
ニーキック	: 60	
連環師(れんかんたい)	= K \ \(\bar{\K}\)	
神師(たんたい)	D K	
塩の無り(すりげり)	♦ £	
ジャックナイフキック	·· (f0	

	ジャックナイフサイドキック	Y.K.	2
(知り保証)(さょうしんとうたい)	地搏御(ちそうたい)	= -8:	0
阿川田町にあせんかいきゃく)	同僚連合質(はしどうれんせんきゃく)	E+G	
	印身倒御(ぎょうしんとうたい)	-ε	
ラインングニー E	阿仙昭興(あせんかいきゃく)	- %	
■ 明	観音賞技師(たいとうりせんきゃく)	E .	,enh.TE
機械手(おうそうしゅ)	ライソングニー	3	Lend - Ted
	単飛鉄撃(たんひちょうげき)	E+G	
お課(げんよう) :+G サイドフックキック :+G 東地陽線(しっちそうたい) :+G 高安閣(えんせんしゅう) :+G 高安閣(えんせんしゅう) :+G 飛び間閣り(とびまえげり) :+G 飛び間閣り(とびまえげり) :+G アリカ県(はかりゅう) :+G アリカ県(はかりゅう) :+G アートナックル P+E 東郷地(じけんすい) P+E 東郷地(じけんすい) P+E 野山豚(こつざんこう) P+E 野山豚(こつざんこう) P+E 雷龍飛翔(らくせんしん) Rサミ R コテスむ(らくせんしん) Rカカカ) P+E 雷龍飛翔(らいりゅうひしょうきゃく) ア・シ・+G バックナックルターン 電尾祭(りゅうびせん) E+G 同治家(はいなくしょう) P 歌商後 アラウトロップキック 影奇後 別方のトロップキック 影奇後	機械手(おうそうしゅ)	E+GP	
サイドファクキック 技能機能(しっちそうたい)	ソバット	£1+G	
良地陽類(しつちそうたい)	13)策(げんよう)	F+G	
再及職(えんせんしゅう)	サイドファクキック) +G	
水事献り(すしいやげり) 1. +G 1.	良地帰継(しっちそうたい)	3. + G	
様心可能の(とびまえげり)	高を蹴(えんせんしゅう)	E+G	
資料配(はかりゅう)	水事業り(すししゃげり)	5. + G	
浮身連撃(ぶしんれんげき)	飛び何歌り(とびまえげり)	E+6	
ピートナックル P+E ヘルスタップ P+E 東無徳(りけんすい) P+E ストマッククラッシュ P+E 野山豚(こつざんごう) P+E 落思天(らくせんしん) (3型尺度) P+E 常電機保護(らいりゅうひしょうきゃく) ア+E+G バックナックルターン P 電機保(りゅうびせん) E+G 同治軍(はいなくしょう) P 角倉穿軍(とうはいせんしょう) P 地資産 M内舎 ボックトロップキック E 地資産 5円 サラウ 地資産 サラウ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	量料配(はかりゅう)	1 +G	
ペルスタップ 東無機(りけんすい) ストマッククラッシュ ア+ E 即山東(こうさんこう) ア+ E 関山東(こうさんこう) ア+ E 潜見対応(らくせんしん)	浮身連撃(ぶしんれんげき)) +G	
養態性(りけんすい)	ピートナックル	P+3.	
ストマッククラッシュ	ヘルスタップ	8+8	
野山町(てつざんごう)	裏舗持(りけんすい)	E, 9 +	
落世 対 (らくせんしん)	1	Access to a second	
湯見方成し(らくせんじんかえし)	節山貫(てつざんごう)	P+K	
雷龍飛相関(らいりゅうひしょうきゃく)	落間刃(らくせんしん)	P+5	
バフクナックルターン P	第号方返し(らくせんじんがえし)	(落閃刃後)产+区	
■程度(!)ゅうびせん) £+G 月治軍(はいはくしょう) P 影月後 月治甲等(はいれんせんしょう) P 影月後 日治甲等(はいれんせんしょう) P 影月後 日治甲等(とうはいせんしょう) P 影月後 バックトロップキック E 影月後 助日後 ターンキック E 影月後	雷龍飛精脚(らいりゅうひしょうきゃく)	2°+1.+G	I
同治軍(はいはくしょう) P 歌同後	バラクナックルターン	8	
月点年章(はいれんせんしょう) P 取月後 登員穿筆(とうはいせんしょう) ● P 取月後 バックトロップキック 比 取月後 地設護(ちせんたい) ● E 取月後 ターンキック E 取月後	1		
● 同時事(とうはいせんしょう) ● P	開始軍(はいはくしょう)		化阿依
バックトロップキック E 影育液 地設課(ちせんたい) Φ.E. 影育液 ターンキック E. 影育液		-	No PR 28
地設課(ちせんたい)	皇育宇軍(とうはいせんしょう)		敞用後
ターンキック 8. 能育後		<u> </u>	化用油
	12.00 0.0000 0.0000000000000000000000000	●E	新用金
同能爪(はいりゅうそう) 一般 動門後	4		新四條
	胃能爪(はい)ゅうそう)	1180	教育後

置空冲拳(とうくうちゅうけん)	5	
講室料掌(とうくうしゃしょう)	£2	
州天崩撃(ひてんほうげき)	P	
ラウントキック	UE	
鉄町線(ちょうしたい)	1	
■空中間(とうくつちゅうきゃく)	C.E.	養地ぎわ
飛馬単脚(ひえんたんきゃく)	i k	j
発展が関(ひえんれっきゃく)	1 14	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	i k	他用设
意識(とうきゃく)	T⊕ F	
大ジャンプキックト	★ }	क्राक
大ジャンプキック?	● }	動地ざわ
大ジャンプキック3	♦ 3	
大ジャンプキック 4	● 3	
落葉原風弾(らくようせんぶうたん)		適別権の任
幹少年券付(すいほこんしんちゅう)	P+G	1-452 *:
刀震(かたながすみ)	P+G	BUCK
弧延期(こえんらく)	P+G	R5.4<
ネックブリーカードロップ	P+G	略近く
ジャイアントスイング	F+G	185244
バックブリーカー	P+G	動物を行う
英風輸用(えんぶうりんしょう)	P+++G	B. copy.
マシンガンニーリフト	P+++6	E. ctale
*ガガー5-	P+1+G	Marie star
まディープレス	P	数グウンボ
虎爪の臓(こそうれんしゅう)	♦ ₽	略ダウンキ
サッカーボールキック	1 - 3 .	歌ダウンゆ
サマーソルトトロップ)	歌がウンキ
高登獲場(えんせんはいりゅう)	P+>	1191 de
健康技掌(らせんあんしょう)	P+K	LIPPEL



とりあえず香でも呑んでみる? あんまり意味はないけどね



テザイナーから 新しい起こしだ ったので、色々 時間がかかりま した。色々練っ て最終的にこう いう形になり、 なかなか良く出 来たと思います。

Written byマックスマーラー

B.M.の影に隠れがちな マーラー。たしかに地味 なキャラクターだけど、 十分な強さは持っている。 あとはプレイヤーの問題 だけだ。この仮面の奥に 秘めた復讐の炎を燃やし て、勝利をもぎ取れ。



の勝ちポーズ・勝ちゼリフ



えておきたい固有技

強烈なコンボ多数

マーラーのエクストリーム・デスフィ ナーレは、全部で6発のコンビネーショ ンだ。最後の1発は中段攻撃のアーマー 破壊技、ハリケーンパンチなので、相手 のガードを恐れずに出していこう。5発 目のエクストリーム・デスレクイエムは 相手をよろめかせるので、6発目を出さ ずに違う技につないでいくのも有効だ。 ほかにも新しい投げ技をマスターしてい るので、ぜひとも使ってみてほしい。

オススメ連係技

渋い連係です

エクストリーム・デスレクイエムで相手をよろけさ せてから、3発すべて連続ヒットするプローコンボ・ア ッパーが有効だ。アッパーで浮いた相手には、確実に ブラックホールを決めていこう。相手を壁際で浮か せた場合は、エクストリーム・デスフィナーレを叩き 込めば大ダメージを奪うことができる。狙っていこう。

B. M. よりも性能が落ち るが、それでも十分強い なコンポ、つねに狙って いきたい技た

from FV

相手をよろけさせること

かてきる このあとデス

レクイエムにつなけても

いいし、違う技をつない

でも効果的たと

相手をつかみ上げて、履 に強烈な主発を叩き込む。 実用度はそんなに高くは ないか、カッコいい技。 タメーンは普通か。

from FV



いわゆる空中投げ、研究 性の高い、空中での低い 打ちとして非常に彫念す る技なので必ず出せるよ うにしておこう

浮かせ技とその対応

とにかく浮かせたら勝ち

マーラーは空中投げを持っているの で、空中の相手へ確実にダメージを与 えられる。問題は相手を何で浮かせる かだ。簡単なのは円円円というお手軽 コマンドのブローコンボ・アッパー。 3 発が連続ヒットする高性能な技だ。 中段攻撃のストロングアッパーでいき なり浮かせてもいいだろう。



とにかくアッパー系の特で相手を浮かせる。 浮かせたら確実にダメージを与えていこう





接名	コマント	技名 技名	コマンド	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ストロングフィスト	18	レボリューション	NK+G	
エクストリーム・ブロー	PP	ハイ・ダブルレボリューション	E. + GET	
プローコンボ・アッパー	PPP	ロー・ダブルレポリューション	~K+G~K	
プローコンボ・ハイキック	PPK	スラストパンチェア	9.8	ジャンプ国制
ブローコンボ・ストレート	86:6	ジャンプハンマー	*P	空 中
エクストリーム・デスプレリュード	PP g	ジャンプトー	• 8	ジャンプ四日
エクストリーム・アスシンフォニー	PP छाष्ट्र वास	ローリングソバット	♦ E(李中
プローコンボ・ダブルハイキック	PP 3.5.	フレアトー	* 5.	着地ざわ
エクストリーム・デスレクエイム	PP · KP · P	フロントジャンプトー	★ 1.80	ジャンプ回り
エクストリーム・デスフィナーレ	PP + P P - P	フロントエアキック	★ - E	设中
プローコンボ・ロースピン	PPK	エアダイブ	* &	袋(中
フィスト&ハイキック	P).	フレアキック	1 1	単物ぎわ
コンボ・スイッチアッパー	P+.P	ハックエアキック	• k	学 中
ストロングハイキック	is the second	ジャンプハンマー	p	レヤンブ阿!
ロングハイキック	1 1	ローリングソバット		シャンプ国
ハイキック&フィスト	KE	ホッピングキック	1.	着地ざわ
ハイ&サイトキック	1919.	ローカットキック	į.	構造ざわ
ストロングアッパー	P	ウォールスロー	P+G	Mt aft <
メトマックブロー	:8	ウォールグラスター	P+0	BANKBETA
プローをフィスト	PP P	ウォールアクセル	E+G	■ 10 N 用品
ガスト・オブ・レイジ	0118	ジャーマンスープレックス	P+G	般剤向け
ハリケーンバンチ	P	ブレンバスター	P+G	#G aft <
アクセルロール	*48	ブラックレインボー	φιφ 1 (2+G	#B aft <
ハイ・ダブルアクセル	长长	ブラックホール	=P+K+G	尚書堂中
ニドル・ダブルアクセル	8 8	ストライクスタンプ	1. 8.	戦ダウンダ
ロー・ダブルアクセル	:488	レッキングダイブ	::8	歌ダウンタ
ストロングニー	K	ターンフィスト	E.	ALC FIT (B)
ローフィスト	(-P	ターンダブルフィスト	PP	MS MI de
ローフィストスピン	· PK	ターンハイキック	8:	修用使
イベモベーロ	- 40	ローターンフィスト		ALC PE cit
ローショット・アクセル	188	ロースピンキックターン	્શ	RE 阿··
ローショット・ブロー	: KKE	スピンキックターン	1/8:	###5.*v.71
ローショット・ダークブレリュード	* EK-PP	ランニングストレート	8	重り中
レボリューション・ワン	··K	ランニングタックル	P+G	走り中

联名	コマント	選号
ランニングニー	E	14 小中
スライディングキック	1	進り中
ランニングジャンプキック	- \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	\$1000 TO
クライムウォール	● P	III. 12世後
ウォールダイブ	● P	主網費り中

ガード&アタックが無い//

相手の攻撃をガードしつつ反撃できる技、ガード &アタック。この「FV」を象徴するべき技を、「バイ パーズ」キャラクターのマーラーが持っていないと はどうゆうことか!? まあ無いものはしかたが無い ので、ガードを固めたり、相手の技をかわすなどし て反撃の糸口を見つけていこう。しかし、「メガミッ クス」では「VF」のキャラクターですら持ってるの に……。悲しい運命のキャラクターなのね。





ム、EXAMは何を目的として作られたのたろう か。そして"裁かれし者"とは!? すべ乙の謎は この巻で明らかにされる!



-。だが1号機は当初、ジムで開発さ れたものを急きょ戦せかえた、いわば仮仕様。 一方、2号機は初めからRX-79を元に作られ たため、頭部はガンダムタイプとなっている。 すなわちそれこそがブルーの本来の姿なのだ。

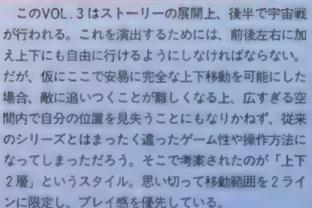
皮肉なことにこの機体は今回、敵として登場することとなる// イフ リート改と同時にEXAMをも失った二ムバスが次にとった行動とは、 なんと連邦のEXAM研究所を襲撃し、EXAMマシンを強奪するとい うものだった。しかし不幸中の幸いというか、3機製造されたうちの残 る「側は調明前に通び出されていたため、脚を逃れたか……。

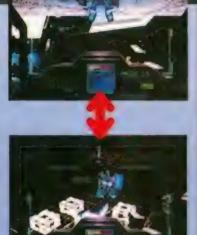
イフリート改と同様、朱に彩られた層が印象的。これは層の機 別番号(02)を塗り潰す意味よりは、彼の趣味である可能性が悪い。

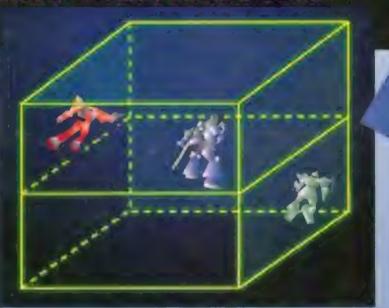


宇宙空間を上下2層

とのようなアプローチで使知されるのかが心配(?)されていた宇宙空間のステージ。場合によっては操作方法の変更もあるのかと思われたが、様々な試行錯誤の末、従来のシステムのままで見事に360°ハトルか演出された!







上下移動による散弾回避

今までのような平面での回避に加え、今回は上下ラインを使った回避も重要になってくる。向きを固定したまま避けられる利点を生かして反撃すべし。



サーベルは段を合わせて

異なる段にいる相手に対してだが、ロックオンによるライフルは当てることはできても、直接武器のサーベルは当然のことながら当てることができない。 つまり前2作のようなサーベルを主軸とした戦法はやや取

りづらくなっている。もし 当てるとなると上下移動で 弾を避けながら近付くといった多少面倒な手順を踏む ことになるだろう。





CHECK THE 外伝 II

「□」に登頂するモビルスーツのうち1体は旧ザクに決定人

いただいたお便りはすべて目を通しました



編集部 Vol.19の誌面で「II」に登場させてほしいM Sを募集したところ、たくさんの意見が集まりましたね。 稲垣 ええ。すごく多かったのはやはりザクシリーズで したね。中でもMSVの06R(高機動配ザク)、それから渋いところで旧ザクを推す意見がかなりありました。それ でこちらで考えていた部分とみなさんの意見を統括して 旧ザクと06Rを出す方向で開発を進めています。ザクは 他にも意外な登場の仕方をするかもしれませんよ。ゲル ググも、「やっぱり宇宙だったら出なきゃウソだよね」と いった感じらしく、ザクバリエーションの次に多かった 声ですね。これはもちろん登場します。

編集部 そのほかにこれは、と思った意見などはつ 稲垣 エルメスも多かったですね。もっとも、エルメス はララアの1機しか存在しないので……。「背景でいいか らチラッと出してくれ」なんて要望もありましたが、ス トーリー的に難しいかなと。あと、カタバルトから発進 していくシーンを、という意見がありました。それが入 るかどうかわかりませんが、今回はなるべく自機が見え るムービーは多くしたいと思っています。絵コンテを描 いて、どういう形で動かそうという素は練ってますけど、 演出関係はもう本当に時間との戦いなんですよね。他に も、これまではバーニアも丸く発光するだけでしたが、 宇宙だとボハーッと帯状にふかした感じになりますし、 宇宙へ出た時点で装備がビームライフルに変更されるな ど、細かい演出も現在洗い直している最中です。



しますよ」と熱っぱく語ってくれた。こ自身も特にゲルググが好きという稲垣氏

稲垣浩文兵

の立体構造で実現!



連続カット乙見る外伝Ⅱ

空間を利用した潜り込み戦法



互いに上段にいる位置から、こちらの弾をかいくぐりながら 下段へ移動、そして死角となる 真下へ潜り込む2号機、新たに "高さ"の概念が加わったことで また違った戦い方も可能に/



STAGE ? 廃棄されたコロニーにこ







連続カットで見る外伝』

ブルー2号機のサーベルIX撃

同じ段で戦う利点はサーベルを当てにいけることにあるが、それは相手も同じこと。ニムバスの操るブルー2号機はさすがに反応も鋭く、こちらを正面に構足すると背中のサーベルを抜き放ち、瞬時に間合いを詰めてくる! 盾をかまえながら迫るその姿は敵ながらカッコいい。しかもその敵はまぎれもない "ガンダム" なのだ!! 恐らくこのようなシチュエーションでなければこうしてコックピットから2号機を見ることはなかったはず。シナリオや演出担当者のアイデアが光る。





CHECK THE 外伝 II

『MS VIEWER』を搭載!



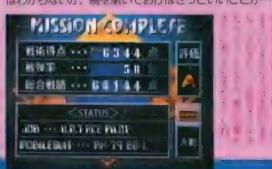
「ガンダム外伝」シリーズの大きな魅力であるリアルなモビルスーツの動きだが、「□」ではこのシリーズに登場したモビルスーツ(針11種類)のデータが鑑賞できる新モードが追加される!ここではプレイ中はとてもゆっくり眺めることのできなかったモーションが改めて見られるとあって、そのデータベース的価値だけでも注目に値する。さらに、それを様々な角度から見ることもできるとのことでうれしい限り。わかりやすい例で言うならばちょうどプレイステーション版「機動戦士ガンダム」にあった『モビルスーツ図鑑』をより

パワーアップした感じだろうか。 その上、このビューワーのため にゲーム本編とは別に、各機体 にふさわしいモーションを新た に描きおこす可能性もあるそう なので完成が楽しみだ。

CHECK THE 外伝 II

植赤はこれまでの 戦機により変化する

ところで君の今までの戦績はいかがなものだろうか。「」」
が 』 から総承された数々の記録は、実はケームのエンティン
グ部分に密接に関わってくる。 君がいかなる結末を迎えるか
はわからないが、腕を磨いておけばきっといいことが……。



TM

発売日は4日延びてしまったが、ゲームのタ イトル通り96年度になんとかお目見えしそう なKOF'96。今回の特報は、アーケード版で CPU専用として登場したポスキャラかブレ イヤーキャラとして使えるという、ヒッグで ホットでグレートな情報をお届けするぞ。

●SNK●12月31日発売予定●ソフトのみ 5.800円 お買い得セット 7.800円●限定KOFダブルバック 9.800円

CPU戦で中ボス的存在の神楽ちづると、KOF'96の最 であるゲーニッツの2人がサターン版KOF'9 ことが判明したぞ。コマンドを覚えておこう。

中ボス

本名「八咫ちづる」。本来の名字が表に 現れないよう、神楽姓を名乗る。草薙家 が「草薙の拳」を、八神家が「八尺瓊勾玉」 を守護するように三種の神器の最後のひ とつ「八咫の鏡」を守護するべき神楽家 の末裔である。彼女は、封印が解けて動 き出したオロチー族を再度封印すべく、 彼らを倒すことのできる人間を探すため に「K・O・F」を開催。最終戦の前に 現れ腕試しを要求するのであった。

プロフィール

8月26日生まれ22歳 AB型 日本出身 身長169cm 体重52kg B85-W57-H84

趣味:寝ること、バイ クレース。好物:辛い もの。大切なもの「闘 っている文稿のチーち やん。嫌いなもの:理 不尽なこと。

(声優:斎藤亜紀子)



事題なる通常の投げ方と。他のキャラ両様に 彼女の投げ技もPとKで2つ用意されてい 使い方も他のキャラと大差はないぞ。



しうしつのいといけがこれ、分り が収集を出しつつゆっくりと前進 するというもので、出してからし ばらくすると本体までもが傾ける







COMMAND

キャラクター選択画面で スタートボタンを押しながら

$\uparrow + Y, \rightarrow + A, \leftarrow + X, \lor + B$

最終ボス

ゲーニッツ

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名をもつ、オロチー族の牧師。彼は風を意のままに操るという能力を持ち、その戦闘力は計り知れない。それを証明する手立てとして言うと、当時25歳のルガール・

パーンシュタインの右目を奪ったのが彼 である。さらに驚くべきことに、その時 のゲーニッツは閲覧18歳の青年だった。 根本的に残忍ではあるが、それも己の信 念を貫くがゆえのこと。

プロフィール

7月20日生まれ41歳 出身地、血液型は不明 身長183cm 体質別は8 趣味:ロッククライミ ング。好物:キノコ料 理(特に松茸)。得恵ス ポーツ:ウィンドサー フィン。大切なもの: 忠誠心。嫌いなもの:

(声優:島よしのり)









次号より、対CPU、対人系及略開始に





京

二階堂紅丸

大門五郎

切り株返し

地獄検査等とし

天地返し

必す役に立つコマンド表/表内のボタン表 表内のボタン表示は®がキックボタン、 日がパンチボタンだ。 キミが設定したボタン 配置にあてはめて使っ てくれ/

レオナ

ラルフ

クラーク

人公工

	——王人公:	7 —4
	自式・鬼焼き	●■● +₽
	R.E.D.KicK	• * • + K
	武百拾式式・毎月 陽	******K
	七輪五式 改	●◆● +K
	1 直拾四式・荒咬み	●◆●+蜀戸
	2百弐拾八式・九億	↑動作中●●●+₽
	3百式拾七式・八號	1 ● 2 動作中日
	SHEWA CR / W	11 動性中華 6 8 单 4 十 2
	4百弐拾五式・七角	1●2動作中长
	- 132 1 13 22 3	○ ● 3 動作中人
	5外式・剛穿ち	1 ● 3動作中記
	6百拾五式・鳥咬み	●●十強尸
	7四百合式・罪済み	S於作中● ● ■ ● ● P
	四百代式・前詠み	7動作中●+₽
	九百拾式・鎖槽み	•••+₽
	秘奥舞・裏百八式・大蛇薙	800000+P
	常到學	8 • • +P
	管中家顧事	ジャンプ中●◆●+₽
	真室府季期	******K
	スーパー稲妻キック	• • • + k
	1居合い戦り	■◆◆+K
	反映三段間の	リヒット中・サナド
		•••+K
	紅丸コレダー	接近して・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	當光學	840840+8
	地雷赛	₩80+P
	超受け身	800+K
	雲つかみ投げ	● ● ■ ● + 器 戸
	超大外刈り	接近して●●■●=無料

餓狼伝説チーム

日野十四十年の中

接近してササル・サーサー

接近して・・・・・・・・・・・・・・・

	バーンナックル	8 # · +P
ボテ	パワーウェイブ	8 a a + P
ガリ	クラックシュート	8 0 0 + 1;
ĨÌ	ライジングタックル	∞84+ P
K *	パワーダンク	***
-0	パワーゲイザー	3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
	飛揚拳	8
	1 新影學	♦ • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
-15 T	狄弹章	1ヒット中4・・+P
ボア	昇龍弹	• • • +P
ガデ	堂破弹	******K
	類型商水銀	接近して・・・・・・強門
F 1	2幻影 不知火	ジャンプ中●●●+以
	幻影 不知火 下颚	2 着地中P
	幻影 不知火 上聯	2 着地中人
	超裂破弹	******
	ハリケーンアッパー	******
ジ	1 銀名中	Pボタン連打
3	爆烈拳フィニッシュ	1中860+2
ジョー・	タイガーキック	•••+K
	スラッシュキック	*****K
東	黄金のかかと	****
	スクリューアッパー	******

龍			ALC: N		
		~	_		
	~	~~			

	/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /	8 6 0 4 P
#11	1500E	●●●+₽/↑ヒット中●●●+₽
サカザキ	突然将尾脚	■●■●● +X
쇼프	核限点评算事	接近して●●■●+強門
2:	1 基地雷茨刚	8+#+8
7	斯王琳 ‧學	••••P
	服が多し物	84008000000000000000000000000000000000
	限製學	9+++₽
ガロ	限分	● 8 4 + 17
ILI	飛馬燈組織	*****X
51	飛燕魔神福	ジャンプ中・・・・
ルシア	接羽流逐舞唱	接近して●●●●十強化
,	飘王栩琬拳	9+++++
	陰虎乱舞	#4#4##P
	虎绶學	8 to +P
	ドユリちょうアッパー	● 8 ● 4 ₽
#7	ダブルユリちょうアッパー	① (強) 蕭地時● ■ ● + 行
力リ	面似乎	8 • • + K
4:	百烈びんた (コマンド投げ)	接近してササササササ野
サカザキ	百烈びんた(移動投げ)	●●■●●十強門
+	ユリちょうナックル	* * * + P
	ユリちょう密し織り	* * * + K
	親王排机學	*****
	公然研究班	A D D A D D A D D D D D D D D D D D D D

新・怒チーム

	No
ムーンスラッシャー	●ため●+₽
グラントセイバー	●ため●+ド
Xキャリバー	●ため*+k
ボルテックランチャー	●ため●+P
Vスラッシャー	ジャンプ中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
バルカンバンチ	やボタン連打
カトリングアタック	●ため●+P
A 株工機器 パンプ	●ため ● + P
急時下爆弾パンチ	ジャンプ中●◆●+P
スーパーアルゼンチンパックブリーカー	接近して●●■●+ド
ラルフキック	●ため●+仮
パリパリパルカンパンチ	800000+P
馬乗りバルカンパンチ	8000800+8
バルカンバンチ	日ボタン連打
11ローリングクレイドル	*****+
セスーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して●◆◆◆・強化
3ナパームストレッチ	●8++₽
4フランケンシュタイナー	
フラッシングエルボー	①、 2、 3、 4中 8 · · + P
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	中もませるもませる十強戸

新・女性格闘家チーム

	重ねって	***+
	空中重ね当て	ジャンプ中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
香藤	EHURE	** • + (2)
EN TOPE	滅勞無投	●●●●+66%
澄堂	25 AL 121 SH	●●●●+強化
	- 电影像打	接近して●◆●◆●十強尸
-	超重ね当て	\$60860+P
	花蝶鶥	8 • • + ₽
	総交襲	800+P
舞不	飛精龍炎陣	● 8 6 + 农
知	必 稅亦替	******
火	ムササビの舞	●●■●●キP(ボタン押しっ放し)
	1	ジャンプ中 ・サード
	ACCOUNTED TO THE PARTY OF THE P	******
	ベノムストライク	***+K
	ダブルストライク	*******K
丰	トラップショット	•••+
ン	トルネードキック	*****K
キング	サプライズローズ	●●●+₽
	ミラージュキック	*****
	イリュージョンダンス	******K

麻宮アテナ

椎

鎮

元斎

	「イコンルン	ヤーナーム
Ì	サイコホールアタック	8 ≠ ⊕ + ₽'
Ì	フェニックスアロー	シャンプ中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
Ì	eサイコリフレクター	●◆●● +},
ĺ	サイコソード	• • • + {?
ĺ	空中サイコソート	シャンプ中●●●+₽
l	サイキックテレポート	*** +K
l	エシャイニングクリスタルピット	##\$###P
Į	2室中シャイニングクリスタルピット	ジャンプ中・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
Į	クリスタルシュート	1 中に * * * + P
S T T S T T S T T T T T T T T T T T T T	空中クリスタルシュート	2中に 3 0 0 + P
	超速如	800
	級物份	8+0+8
	能達牙・地能	● ● ● ● + 鲟巴
	能速牙・天龍	●●●●●●●●
	能爪擊	ジャンプ中●●●十戸
Į	神能速控裝腳	# ◆ ● ◆ # ◆ ● + 躺长
	神能天真国	■◆◆◆■◆◆+強同
	無難	80m+P
	柳娟蓬莱	●●●+₽
		••••+≪
	回転的空突拳	11中 + + 长
		2中44444
	11.幹管告翁	*** +₽
	短脚拉魚	14•+₽
	之望月醉	** *+K
	無蛇反跳	2中★+弱K

2中++強化

土人チー人

カッファン

雙魚反圖

真帽炎地

ボンゲ

アナヤン・

エムナーム		
兴基析	●ため●+	
半月断	* * * + K	
积2200	シャンプ中・サート	
RTA	●ため●+と	
空砂摩	●ため●+₽	
MILADAM	****+K	
	シャンプ中・・・・・ト	
铁球粉鈴雞	●ため●+P	
铁球大回忆	ドボタン連打	
鉄球飛馬新	●ため*+8	
大破壊投げ	接近して⇒◆◆◆◆◆★☆ピ	
你球大艇 走	8+++++2	
唯善疾風斬	●ため*+P	
11 飛翔空製新	ため * + (
SILE	ジャンプ中●◆●+Κ	
己胜組織額刺突	●ため●+k	
方向在總	①orを動作中レバー+ボタン	
在走到到机	★ため●+P	
真/超絕革各真空斬	9+008000	

八加工

八神庵

マチュア

バイス

八件了一厶		
1	il 式·鬼燒き	****
	式百拾式式 + 等月 [稿	*****
	白式指七式・菱花	●●十段(3回連続入力)
	斯限	接近して※◆●◆●十強門
	白八式・開払い	●◆● +₽
	禁干弐百拾壱式・八権女	******
	デスロウ	●●+巳(3回連続入力)
	メタルマサカー	8 * • + K
	デスペア-	800+P
	ディーサイド	4+4+4
	ヘフンズゲイト	8000000+}.
	アウトレイジ	5 * * + K
	レイヴナス	ジャンプ中●◆◆+K
	ゴアフェスト	接近してゅきまきゅき十強や
	ティーサイト	●●●●◆P
	ネガティブゲイン	接近して※◆●◆◆◆●◆・・強門

ボスチーム

ハウードギース・

クラウザー

ビッグ・

Į	20個學	●●中殿門
the same of the same of	ダブルな風暴	●◆●十強行
	族風事	ジャンプ中■●●+P
	上段当て身投げ	●●●●+鍋K
	中段当て身投げ	●●■●●+強化
	報告申	*****P
	飛翔日偏斬	●80+P
	レイシングストーム	00000000
,	ブリッツボール・上段	800+2
-	ブリッツボール・下段	8 € € + K
	レッグトマホーク	8 • • + K
	カイザーキック	·**
	カイザーデュエルソバット	****+%
	カイザースープレックス	接近してササルサナ強や
	カイザーウェイブ	*****
	グランドブラスター	8 • • +P
	カリフォルニアロマンス	9+++8
	クロスダイビング	*****P
	スピニングランサー	••••+K
	クレイジードラム	停ボタン連打
	ブラスターウェイブ	800890+P

中ボス

神楽ちづる

自志 天神の理	● ■ ● +P	
1 式肖拾式活 神速の祝詞	**************************************	
式白花式店 神速の祝詞・天路	①動作中●◆●+再ボタン入力	
百八活 玉膏の琴音	*****P	
裏面八拾伍店 實質の礎	******	
裏面告舌 三爾の布練	800800+6	

ゲーニッツ

最終ポス よのかぜ わんひょう とこぶせ わんひょう まめつ ■●●+器区 ●●十強尸 ひょうが ***+K みすち 800000+2 じっそうこく やみどうこく (パワーMAXIII) ******+E 接近してゅうきゅゅうきゅゅ十強尸





SNKを代表する人気格闘アクション、サムライス ピリッツが本格派RPGになって登場。格闘ゲーム では見ることのできない武士達の素顔や生き様と いったファンにはたまらない要素が盛り沢山。も ちろん本編を知らない人だって楽しめちゃうぞ。

- •SNK
- ●発売日末定
- ●6.800FB

ORPG

号外との意

3機種同シナリオ化!

セガサターン ブレイステーション NEO-GEO-CD

このサムライスビリッツ武士道烈伝は、セガ・サターンの他にプレイステーションと、本家NEO・GEO・CDからも発売される。気になるはその内容だが、構成やシナリオ(右を参照)といった根本的な部分は共通する。が、それぞれのハードの特徴に応じてグラフィックやサウンドといったハードに依存される部分で多少の変更があるらしい。大々的な変更はないようだが、詳細がわかりしだいお伝えしていくぞ。

号外との武

シナリオは2本立て

当初このソフトは、発売される3機種のハード別に別物のシナリオも収録される予定で、すべてのシナリオを楽しむには最低2機種でプレイする必要があった。しかし、ユーザーの強い要望とスケジュールを考慮し、収録シナリオが統一されることになったのだ。「どのハードでプレイしても、ひとつの作品として同じ世界観を提供するのが妥当であると考える」と、メーカーの下した判断は適切といえるだろう。



邪天降臨之章

多くのキリシタンの血が流された天草の乱から約100年、現世への怨念により甦った天草四郎時貞の怨霊は、平和な日本に厄災をもたらし始める。己の道の先に魔人天草の姿を感じたサムライ達の中には、戦いの予感に喜び、また、涙する者もいた。様々な想いを胸に物語は始まる。

単身悪に立ち向かう格闘ゲーム版のオープニングが目に浮かぶが、武 士道烈伝ではそれぞれの思惑は違うもののパーティを組んで冒険を進め る。この章では主人公キャラの秘密が明かされるのが特徴となる。



江戸にはサムライ酒場という場所があり、ここで旅をともにするパートナーを選択することができる。一度選択すると確定されるので、よく考えて仲間を決めよう。いずれ十兵衛と会うことができ、天草の情報や旅に必要なアイテムも手に入る。ここで仲間を集ることができる。しかし幻十郎だけはパーティを作れないぞ 文字通り一人旅た。



かしは見わなくてはならない。

全国行脚の旅

関東地方/江戸城など

東海地方/富士など

伊勢地方/ 伊勢など

関西地方/ 京、大阪など

九州地方/阿蘇山など

そしていよいよ天草を追う族に出発。 各地には奥義を先取りできる修行場 や敵の属性に合わせて武器を設える 鍛冶屋などが点在。主人公キャラ毎 に専用イベントも用意されているぞ。

スタートイベント

新王丸 牙神幻十郎 ナコルル 橋 右京 ガルフォード チャムチャム 隠密・柳生十兵衛のもとへ

ますは公債隠密として天草の 不穏な動きを追跡している十 兵衛に会うことが目的となる。 しかし、十兵衛の姿は……。



る剣豪。天下無敵の 熱血漢。強大な敵が 現れるたびに彼の闘 志はより燃え上がる。



山城国出身 29歳

冷酷非道な人斬り稼業に身を染める。血 と酒と女と博打、どれにも満足できそう にない鬼人。



カムイコタン出身 18歳 大地の声を聴く巫女

大地の声を聴く巫女。 大自然が魔界の力に 侵され始めたことに 気付いた彼女は、静 かに刀を握った。

格ゲーでは見られない

酸素の繁土低

まさに真剣勝負を地でいくサムラ イスピリッツは、その緊張感あるバ トルと個性溢れるキャラクターで人 め、大爆発した格闘ゲーム。シリー を通して数多くの魅力的なキャラ ター達がファンを釘付けにしてき このゲームで、その確立された キャラの持ち味は損なわれることは ない。幻十郎がパーティを組まずに -人旅をするなんて設定で、すでに ニヤリとしたファンは多いはず。惜 しくも主人公キャラの座を獲得でき なかったキャラも随所で登場するぞ。



パーティの組み合わせは限られているが、こ の面子で旅をするなんで考えただけでも感覚

格ゲーするか、RPGするか

迫力の戦闘システム

この武士道烈伝の戦闘システムは、 RPGでお馴染みのコマンド選択方 式の他に、なんと格ゲーも顔負けの コマンド入力までもが用意されてい るらしいぞ。戦闘コマンド入力モー ドというからには、奥義を格闘ゲー ム感覚で入力できるものと予想でき る。格闘ゲームが苦手な人でも、コ マンド選択方式で楽しめるのだ。ま た、サムライスピリッツに欠かせな いアクションも加わっているらしい。 詳しいことはわかりしだい続報する 予定なのでお楽しみに



格ゲーの必殺技を使って敵をなぎ倒す快感は、 格ゲーが苦手な人だって味わえちゃう

単なるキャラゲーじゃない/

驚愕のスペック

このゲームを人気格闘ゲームのキ ャラクターを使っただけのRPGと 侮ってはいけない。まず、武士道烈 伝の特徴は豪華なポイスキャストを 起用しているところ。チャムチャム の声を演じた千葉麗子さんをはじめ とするお馴染みの声優陣から、美少 女アイドルや美人局アナの採用とい った本格的なものになるらしいぞ。 そして、100曲を超えるBGMや、計 4時間以上の音声データ、200以上 のイベントといった壮大なRPG的 スペックにも注目したい。



RPGの基礎となるフィールドマップやイベン トの数も桁外れ。グラフィックも美しいぞ

サムライ達のもとに花諷院和狆からの手紙が届く。太平の世を崩壊せ んとする最悪の者が現れたのだ。その者の名は魔界の巫女羅将神ミヅキ。 残虐な魔物を使役し、この世を魔界に変え全世界の征服を目論む。サム ライ達の血がうずき、魔界を目指す旅が始まる。

邪天降臨之章が日本編なら、こちらは世界編になる。つまり戦いの舞 台が日本を超えて海外にまで及ぶのだ。もちろんそこで起こるイベント や登場するキャラも邪天降臨之章とは異なる。詳しいことは書けないが、 この章でも様々なキャラの意外なる真実と直面することになるぞ。

花諷院和狆からの手紙

「こりゃヤバイことが起こりそうじゃ っ/」という和狆の手紙でサムライ連 が集結。彼らは黒い影の存在に気付く。



ここでは旅をともにするパートナーを選択で きるが、この時点では1名だけ。もう1人の パートナーとは旅の途中で出会うことになる。の余地はないのだ。

ここで登場するは随窓・植生 十兵衛。魔物と争う彼を助け ることで、サムライ連は過酷 な旅へと巻き込まれていく。

邪銅鐸登場

この邪鋼鐸とはミツキが世界 征服のために生み出した最終 兵器。魔人要塞から世界中に 向けて発射されてしまう。

界門登場

巨大ダンジョンといわれる 「魔街道」とは一体。ミツキの 野望が明らかになった今、サ ムライ達の進むべき道に選択

巨大ダンジョンといわれる「魔街道」とは一体。 ミツキの野望が明らかになった今、サムライ連の 進むべき道に選択の余地はないのだ。

シナリオに大きく関わる 謎の人物が登場する

うしかいないだろう

京、大阪を舞台にシナリ オが急展開する

伊勒州方

とんでもない仕掛けがて んこ盛り 一体なにか?

様々な新と対峙する

グリーンヘル

地元キャラが輸出。賞する パレンケの秘密が今

北京といったらあのキャ

ここでもサムライスピリ ノツのキャラが登場する。

舞台となるはあの恐山

サンフランシスコ サムライの80億はこんな 所にもあるのだ。



攻聯2回冒



冬の尖塔にて迷えるあなたに贈る薔薇

「E0」も発売から2週間。発売日に入手した人は、そろそろクリアした ころではないだろうか。今号では、ゲームディスクーのラストまでの流れ をお送りする。さらに、コナミの小島秀夫氏のレビューも収録!

- D6.800F
- ●インタラクティブムービー ●4枚組
- ●SDホログラムジャケット同植 バージョンも有

工ネ三一急迫/ 光条は暗闇の中に

ローラはエレベーターで4Fへと向かう。こ れまで張りつめていた気持ちが、ふっと弛んで ゆく。しかし、彼女に胸をなで下ろす間はなか った。さっき始末したエネミーとは別のエネミ ーが、エレベーターの天井にとりついたのだ。

ローラは天井に向けて銃を構えるが、突如と して起こった衝撃のせいで銃を取り落としてし まう。そのとき、間一髪でエレベーターは4階 に到着するのだった―。

ここから先はリアルタイムポリゴンバート。 まず通路を左に進み、視線を上に向けて通風口 を見つけよう。その後は方向ボタンの上を押し 続けることで涌風口に入ることができる。



ダクト・4Fへのエレベーター間





ここには銃のチャージャーが設置されている。EASYモード以外では終にはエネルキーが入っていないので細心の注意が必要だ



銃の入手方法はぴとつではない。一度やったことが無視になら うとも、もう一度くらいは試してみてはどうたろうか?

YOUR NAMEPIPYIPI TO BE BE BE BE BE A A

YOUR NAMES

工具室でエネルギーを補給できず、途方にくれてしまう人は素値すぎるかも。どうしても謎がわからないのなら、この船に乗っている人間の名前を全て入力してみればいいのだ。このようにアドベンチャーゲームで言うところの「コマンド総当たり」的な方法でも解くことができるのが、「ED」のムービーバートである。

エネミーは複数いる まずは武器入手か先決

通風ダクトに入ったら、まずは体の右側の壁にそって移動していこう。その先に資料室が見つかるはずだ。資料室で調べるべきポイントはふたつ。ジョージのパソコンとロッカーであるなお。ここで入手できる銃は、エネミーを倒すためだけのものではないので注意

銃を入手し、部屋を出ることができたら、今度は左手側の壁にそって移動する。しばらく歩くと当然スタート地点に戻ってくるが、構わす進んでいこう。工具室に到着する。

1 具室には銃のチャージャーがあるが、ここのチャージャーはある人物の名前を入力しなければ使うことができない。今持っている銃は、誰のロッカーから手に入れたかを思い出せばエネルギーの補給は簡単だろう。



キンハリーのいる5Fへのエレベーターには、全層が張ってある。リアルタイムボリゴンバートで使えるものといったら

エネミーとの連載の末キンバリーと再会す

さて、ここでエネミーとの戦闘のコツを少しだけ。エネミーは、ある程度近づくと「鳴き声」を発する。実は、これは銃のパワーを溜め始めるときの合図として使えるのだ。この声が聞こえたら、銃のをパワー溜めつつ、少しずつ前進していこう。ブザーが鳴るころには、銃はエネミーを倒せるだけのパワーを蓄えているはず。

エネミーを始末したら (別に始末しなくともいいものもいる)、5 Fへのエレベーターに向かう。工具室から左側の壁に沿って歩いていくと、ドアが開閉するポイントが見つかるが、そこにエレベーターがあるのだ。このエレベーターの前の金縛をなんらかの方法で壊し、エレベーターに乗ると、そこからはムービーが始まる。

覚醒後、初めての「生きている」乗員との再 会に、ローラは何を思うのか。それは、プレイ ヤー各々の思いと同一なのである。



キンパリーの私室にて

艦内ネットを活用し 他の乗員とコンタクトを取る

キンパリーとの再会後は、彼女の提案に素直に従い、室内端末を使って他の乗員とコンタクトを取ってみよう。当然ながら、ここキンパリーの部屋とは通信することはできない。相変わらずジョージとは連絡を取ることができないが、デヴィットの部屋とは通信が新しくつながるようになる。彼はローラの顔を見るなり親しげに話しかけてくる。それもそのはず、ローラは記憶を失う前は彼の恋人だったのだ。

一通り端末を使った後、パーカーの部屋に通信を入れると、キンバリーは突如部屋から出ていってしまう。 恋人・パーカーの死を知って。





現在の生存者は含人で

ここまでローラに助画をしてきたロニーだが、キンパリーと再会するころにはエネミーに殺されている。現時点で生存が確認されているのはデヴィッド、キンパリー、ローラの3人のみ。ここからどのようなドラマが展開されるのだろうか。





は、片手に絨を挟えていた。 をしみから立ち直った できた。 悪じみから立ち直った





キンバリーとともにサマータワーへ向かう

自分の大切な人が死んだことを誰かに伝えられたとき、大抵の人は冗談だと思うだろう。そう思うことでワンクッション置き、その事実を 受け入れる心の準備を調えるのかもしれない。

だが、映像にはそれを許さない残酷さがある。 気丈に見えるキンパリーを取り乱させたのは、 その残酷さなのだろうか。

パーカーの部屋の様子を見た後、嘆き悲しみながら部屋から出ていったキンパリー。彼女を 見送った後、端末を使いデヴィットに相談する と、彼との会話の後、キンパリーは銃を持って 戻ってくる。彼女は他の乗員がいるサマータワ ーに向かうことをローラに提案する。

そして、ローラとキンパリーは連絡通路に向かって歩き始める。VPSと銃のみを頼りに。

C WARP

ENEMY ZERO CREATORS REVIEW

●クリエイタースレビューとは?

業界で活躍するゲームクリエイター諸氏に、「E 0 」フ レイしていただき、忌惮のないレビューをしていたた

ゲームをクリアした人間だけか 語ることができるもの

飯野:「エネミー・ゼロ」コンプリート、ほん とお疲れさまでした。

小島:ドラマしてましたねー。自分が何度も死 ぬことで、ドラマが最大限に生きてくるんです よ。ちゃんとハリウッドしてましたね。王道。 あと、戦闘でカッコエエ所見せようとして死ん でしまうという。だいたい某イベントでもそう でしたもん。お姉ちゃんの前でカッコつけよう として、結局死んでしまうという。

飯野:自分の中に敵がいる。

小島:見えない敵って、自分の中の恐怖なんで すね。プレイしてやっとわかりました。いや、 飯野さん見直しましたよ、ほんとに。……あと、 セーブする場所がわからないんですよ。ゲーム って、今まで記号化されたもので作られてきた

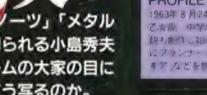
今回のゲストは「ポリスノーツ」「メタル ギアソリッド」などで知られる小島秀夫 氏。アドベンチャーゲームの大家の目に は「EO」は果たしてどう写るのか。

*わけで、セーブすべき所もわかるように作られ てきた。「E 0」は現実にすごく近いんです。実 生活で「ここでセーブしよう」なんて思わない じゃないですか。だからセーブし忘れて、後で ひーこらやり直すんだけど(笑)。

飯野:作家性だけじゃなくて、ゲームとの組合 わせによって、新しい物を作りたかったんです よ。世界観だけを作って、その中で遊ばせるん じゃなくて。……迷ったんですけどね。「Dの食 卓」の時は、仕掛けとしての面白さが勝っちゃ ったんだよね。で、世界感 1 発勝負にした。ま あ、あれは僕らの名刺変わりなんで。

小島・ポリゴンとムービーの整合性が心配だっ たんですけど。ヘボイとがっかりするじゃない ですか。……でもまあ、MAPは従来のゲームっ ぽかったですね。残念なことに(笑)。

飯野:そこはね。悩んだんです。宇宙船っぽす





ざると、エネミーとの戦いが簡単になっちゃう。 ほんと今回の開発はせめぎ合いでしたよ。ゲー ムと映画、主観と客観とか。色々ね。

編集部:夢に出てきましたよ、エネミーが。し かも3日続けてですよ。

飯野! どっかの駅でね、ちょうどあのピン、ビ ンって音が聞こえてきて、身構えてしまった。 音が残るんですよね、耳に。

小島:ムービーのモーションもいい。よくここ までとか思いますもん。ムービーを初めて作っ た人も多いんですよね?

飯野:WARPってバンドなんです。WARPのこ とを語るとき、僕はいつでも「ウチ」とか「僕 ら」って言いますよね? WARP主婦連みたい なものまであって(笑)。演出ひとつでもスタッ フ一同、かみさんとか彼女と延々考えたりとか するんですよ。エンディングもけっこういいで すよね?

編集部:あの春の衝撃の日からの思い出が、走 馬燈のようによみがえりました(笑)。

小島:坂元さんのセリフもいい。「あなたも見た でしょ、いいえ、見たとは言わないわ」みたい なの。けっこうきますよ。……「E0」やって、 自分の性格を再認識しました。後ろにいる音が すると下がって、前にいる音がすると走ってし まったりする。パニック起こしやすいんです (笑)。それが僕の中にいる「見えない敵」なん ですね。あとね、僕がゲームをつくる時に感じ た問題が、全てとは言わないまでも解決されて いる。やるなあって感じですか。



気になるところを総なめチェック!



- Dハトソンの発売中の6.800円
 - ●HPG●全年齢推奨
 - 2 枚組CD-ROM

いよいよ発売された「天外廃境 第四の 黙示貸」。今回はその壮大なストーリー 以外の部分での、おもしろさを徹底紹 介するぞ/ また札幌での開発者イン タビューもあわせてお届けしよう。

アメリカ大阪 存職台に仕大たる ストーリーを展開する「第四の形 示例。たが、キャラの細かい動き **ウミニゲームなど、本間の台頭以** がにも楽しめる部分はたくさんあ る。中でも、一般のボットテニメ

と見間流ってしまうような 芸術 世形合体シージもその1つ。主面 飲も用意され、チーマソング群の 同様、影山ヒロノブ氏が傾向する という力の入りようだ。他にも、い ちんな演出が強けたくさんだギノ

めでたく発売された「天

外」。その発売日の45日

前、札幌はハドンン本社

にてマスターアップ目前

の開発陣に直撃インタビ

ユーを敢行! 超大作用P

Gの制作秘話をここに。



爆、ハドソン本社にて





過去「天外シリーズ」のほとんど に携わってきた。「第四の航示録」 では作品全体の統括を行う。

「天外農場」は はじめにお話ありき

編集部■「天外」の魅力というと、 やっぱり "泣かせて笑わせる" お話 に尽きますよね その物語はどんな 感じで作られていくのでしょう? 長山■担当の人間が5~6人集まっ てブレインストーミングしながら、 物語の可能性を探っていく、という 方法が1つ それ以外にも、広井さ んといろんなお話をしながら「いい

な」と思ったセリフとか、「脳内ダン ジョン」とかいったキーワードをも とに私が組み立てていったり……。 編集部■これだけ話がでかいと、つ しつまを合わせるのも大変ですね。 竹部■今回は昼と夜の違いも盛り込 んでますからね。もうそれだけでメ ッセージは2倍、グラフィックも2 バージョン、プログラムもイベント もまったく別に作るという感じで。 もちろん、ストデリー面でもそうし た違いすべてを、1つにまとめてい く必要がありますから……。

長山門さすがに私自身「やっぱり無 理かなあ」なんて思ったりして。そ の頃、香月さんが「そうじゃないだ ろう、「天外」はそんないうに妥協し て作るもんじゃないよ」と言ってく れて……。嬉しかったですね。

編集部■妥協は許されない、と。

台本を自動生成する 社内『天外』ネット

竹部■妥協しないのはいいけど、ブ ロットだけで電話帳みたいになっち やって(美)……。で、改稿するたび にすべてのスタッフに "電話帳"を 配るわけにもいかないんで、社内に 「天外」ネットを作りましてね。

長山■そのネット上のブロットにセ リフが乗っかっていくと、台本が自 動生成されるんですよ。

編集部開録音台本を自動的に作る? 竹部■ええ、ネットで検索できるの はセリフだけじゃなくて、マップも グラフィックデータもすべて見るこ とができるし、「アラスカのこの町」 って感じでクリックすると、そこで の敵のキャラとか、シナリオも全部 見ることができるようになってます。



様々な場面で使われるフルビジュアル アニメーション……見のがす手はない

「別四の展示」」、を記念のRPGと 大きく異なるものにしているのは、 色所に使われるフルビジュアルア ニメーションだ。イベントや別間 シーン、ちょっとしたエピソード にいたるまで効果的に摂入される アニメの食み、そのクオリティは サターンの能力を最大限に引き出 している。脳関においては、急汗 ・ラの主義や高法がアニメーショ

ンで表現され、イベントでは支持 や恐怖をより強く感じさせてくれ るのだ。イベントに関手るアニメ ーションはその場膜りでしか見る。 ことができないものが多いので、 見遊さないように達慮したい。エ リアポスとの同じシーンでは、多 は、非ス領の特別政策も自力消亡 やられてる安はたまったものじゃ ないが、とれて一見の信仰をリノ







「天外魔境」シンフォニックオーケストラ

「第四の黙示録」のメロディは 豪華なオーケストラで楽しむ

本作の音楽は世界的に高名な 「ワルシャワフィルハーモニック・ オーケストラ」が演奏している。 東欧諸国のオーケストラのレベル の高さは有名だが「ワルシャワー」 は近年とくに注目されてきている オーケストラの1つ。収録は本拠 地「ワルシャワフィルハーモニッ ク・ホール」で行われたのだ。



の開催場所として有名

編集部■でも、そのネットを管理す る手間って大変じゃないですか? 竹部画逆に100人以上のスタッフで開 発していると「全員が最新パージョ ンの情報を持って仕事をする」とい うことが、とても重要なんですよ

音楽にまつわる 運命的なできごと

編集部■音楽は「ワルシャワフィル ハーモニック・オーケストラ」です か? 思いきりいいですよね 笹川■今回は"ホラー"なんで ゲ ームが始まってタイトルがゴーンッ て出てきた時に、どうしてもワア〜ツ

ときてほしいな、と。どうしても合 唱を入れたかったんです。ところが 日本でそれをやろうとするとスゴク 高い(笑)。その時「同じ金額なら、 向こうで合唱40人+オーケストラ60 人=100人呼べますよ」と言われて 編集部画でも「ウルシャワフィルハ ーモニック・オーケストラ」ですよ。 笹川■もちろん、いろんな幸運が筆 なりましたけどエヘュョッ。僕もはじめは 知らなかったんですが、今回録音に 使用したホールっぱ "ショバンコン クール"の開催場所なんですよ。向 こうで水一元の下見をしよう、と行 ってみたら「ハッ、ここはもしや……」 という感じで…… 僕にとっては夢 のまた夢、というぐらい憧れていた 場所ですから、自分のそうした気持 ちが通じたのかなあって。

選集部

運動部

運動部

運動の

運動の

運動の

運動の

にた? 笹川■ええ。僕はもともと「どんな ささいな出来事にも、必ず必要性が あって、ものごとはすべて必然的に おきている」という考えを持ってい

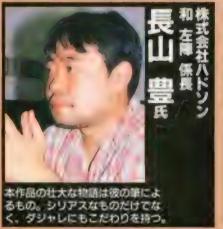
ロープレじゃなくて 「天外」を作っている

得集部■やはりプロデューサーとい う立場にとっても「天外」は特別? 香月■本当は「おさめよう」とか「ま とめよう」という立場なんでしょう けどね。このタイトルに関して言え ばそれはまったくなかったですね ウチは「天外」の名のもとなら何で もやれる、と思っている部分があっ て……、でもそのおかげで、いろい

ろと新しい挑戦もしてきたわ けでね。参加したスタッフも 「ロープレを作ってんじゃなく て「天外」作ってる」という 意気込みがあるんですよ 鋼象部■ジャンルは「天外」

香月■そう その「天外」を 作る基本姿勢というのが「や りたいと思ったことは、全部 入れる」ということ、正適な 話、今回の作品で入れたかっ たのに泣く泣く削ったような 要素は1つもないんですよ





あちこちのハンターギルドで依頼される魔物退治とは?

プレイを進めながら、いろんな 町のハンターギルドに立ち寄ると、 魔物退治を頼まれることがある。 最初の依頼らしい依頼はフェアバ ンクスで都来から受けるもの。高 く売れるバタビアの花の種を取っ てきてほしいというのだが……。 このバタビアの花、実は魔物なの だ。またフェニックスでは、砂漠 に住む大蛇退治を依頼される。い ずれにせよ魔物自体はそれほど強 くなく、成功報酬が高いのが魅力。







魔物ハンターにはランクがある!?

雷神のステータス画面を見ると、 何やら紋章のようなマークが付い ているのがわかる。これはハンタ 一のランクを表すもので、それま でにどれだけモンスターを倒した かによって変化する。伝説の魔物 ハンターのレッドペアなら紋章も 多い。ランクが上がると、魔物退 治の依頼も増え報酬アップ!









ゲーム初期で目にすることができる ベアのステータス直面。歴史の戦士 らしく計算もたくさん並んでいる。 これが伝説の異物ハンターの証だ



さらわれた村長は、雷神連に娘を

助けてほしいと頼み込むが……。

入り口のパスワードを解き、屋敷

に乗り込んできた雷神達に、マン

ベアにくらべて明らかに動意の数か 少ない電神のステータス画面 これ からどんどんモンスターを倒してい けばA個ハンターも基ではない

魔境シリーズ皆勤賞!

PCエンジン版の頃から敵キャ ラとして登場している「天外」プ レイヤーにはおなじみのマントー。 プレイヤーの頭を悩ますトラップ を仕掛けてきたり、巨大化したり と今回も大忙した。声の担当はご 存知、千葉繁さん。あいかわらず の乗りのよさで、楽しませてくれ るぞ。今回のマントーはなんとハ リウッドの大スターとなってプレ イヤーの前に表れるのだ。

ハリウッド

ハリウッドでは追いつめられたロ ン・デリーが最終兵器として巨大 化したキングマントーを雷神達に ぶつけてくる。体格差で負けかと 思われたが、都来の活躍で芸者ロ ボが出現。キングマントーを倒す。



レイク・タホ



黒教団の勢力をかさに着るマント ーがいた。自分の娘をマントーに

モンタナとカリフォルニアをつ



のもとにたどり着くためには、様々なトラップを越えなばならない



オリジナルサウンドトラック ヴォーカルアルバム

桜井 智さんや、影山ヒロノブさんが歌う「天外魔境 第四の黙示録」 のヴォーカルセレクションが緊急発売される。このCDでしか聞くこと のできないファン必聴の「桜井 智の録り下ろしナレーション」が目玉。 また「ワルシャワフィルハーモニックオーケストラ」演奏によるゲーム 未収録の曲を含めたオリジナルサウンドトラックも発売されるぞ。



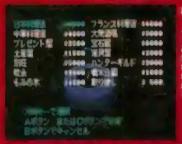


カジノの他にもいろいろ楽しめるラスベガス

設備投資で大もうけ!?

砂漠から発展したラスペガス。 まだまだ開発の余地ありというこ とで、都来が空き地に設備建設を しないかと持ちかけてくる。どの 場所にどんな建物を建てるかで変 わるが、当たればかなり儲かるら しい。どんどん建物を増やそう。







見つけたら大切に取っておこう ジグソーパズル

ダンジョン内にある宝箱を開け ると、アイテムと一緒にピースと いうものが出てくる場合がある。 色は3色あり、これをラスペガス



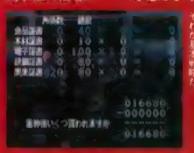
のカジノにある「全米ジグソーパ ズル協会」に渡すと、それぞれの 色ピースに応じたジグソーパズル を楽しめるのだ。世界のあちこち に散らばっているため、なかなか 揃わないが、気長に楽しもう。



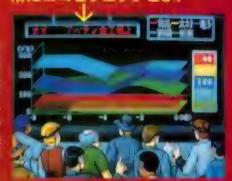
刻々と変わる相場変動を見のがすな!

WTC相場取引

刻々と変わる相場をにらみなが ら、食料、鉄鋼などの株を買った り売ったりして利益を追及する。 それが相場取引だ。ラスペガス内 のワールドトレーディングセンタ 一で取引をすることが可能。電光 掲示板の相場グラフで予想しよう。







天外まんを宅配でどうぞ/

真っ黒つややかボディが印象的 な「天外まん」をなんと宅配便で 届けてくれるサービスが開始され る。天外まん15個十点心包肉まん 5個+点心包あんまん3個で送料 込み3800円/ 年末年始のパーテ ィーシーズンにピッタリ。友違や 家族と楽しく食べたい。ところで、 ゲーム中に秋山食品のマーチャン が売っているスナック菓子などは、 ちょっと高いなと思えても買って 損はない。使えるものが多いぞ。



A・Cボタン連打で勝負

すもう茶屋



ジパングタウンにあるすもう茶 屋。ここにはボタン連打で游べる 紙相撲ゲームがある。今のところ 連射装置は効かないと思われるの で、ここはひたすら連打するのみ。 勝てばかなりいいものがもらえる。





チャイナタウンで お買いものするともらえる!

福引き

チャイナタウンで買い物をする と、「福引券」がもらえる。それを もって抽選会場に行き、ガラガラ 回る抽選機を方向キーで回すだけ。 ハズレはないので、ちょっとした 買い物をするならチャイナタウン がオススメだ。









新世紀 EVANGELION



- ●セガ●'97年春発売予定●価格未定●アドベンチャー

"ブック処理"によるBGとポリゴンの融合



可多勿処理と除る

ブック処理とは、セルアニメで用いられる技法のよう。 こではポリゴンで作成したキャラクターと手描きの背景を 合成する技法のこと。エヴァや使徒が登場する場面では、 このようなブック処理による国産が展開される。また、米 リゴン化されたエヴァにはグーローシェーディングや光原 処理を使用することでより存在感が増しているぞ



今回、紹介しているストーリー場面は山腹に浮 かび上がる使徒をエヴァンゲリオンが迎撃する シーン。マルチシナリオによって、田撃機が歪 わる点にも注目してほしい。



Impression

高温度で気になるのは うの間が表示され、バイロット と会話する通信シーン。主にバ イロット同士の会話や、司令塔 からのアドバイスに使われると 思われるが、はたして……?



たぞ。今回もサー ビス、サービス/





のエグラということでレイアウトとからかなりをは ていて人人いき / 「は特による)大久かったける た人がお、僕はまだとんなテレカが見たことないので、誰か見せてく

(使徒とは、ネルフ本部((使徒に対する助語を練る、作 対本部) を目指して襲撃してくる社の生物型巨大兵器 のこと、人類によく似た固有波形パターンを持ち、様々 な物質で構成されている謎の多い存在。目的や所属な どはいっさい不明で、なぜ「使法」と呼ばれるのかも不明だが、 実際に存在する天使の名称を与えられているとの説が。選集 最

が体だが、サナギから成体に成長し、円盤をいくつも重ねた







「攻撃?誰だ?」 「あなたは死なないわ……私が守るもの」

「綾波?綾波じゃないか? に、約束したから



「シンジ君、これで2対1よ」 「一気に勝負をつけて」 「はい!」 ht、大う1 ままた。タター(はこれが)のようは、ステックに こんなまじのことには見てすか、はそのカロネこのでからなった。 となまに行くしてしょう。 関すてきまたりにったく にくここのの







Of not be to be a later to the

争力ラフルとドリーミーな







バンダイ/アクション

- ●3月発売予定●6,800円
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

OGIGOLIO POSTINIO

オリジナルを開発したのはクリスタルダイナミクス社

この作品のオリジナルは、米クリスタルダイナミクス社制作の「バンデモニアム」。同社は32ビットマシン用の3Dポリゴンアクションゲームを早くから手掛けてきたメーカーだけに、そのクオリティは保証済み 日本向けは、ストーリーやブレイヤーキャラなどがバンダイの手によってアレンジされた、まさに2大メーカーの共作だ。



どんなに過激なアクションでも左右移動、ジャンプ、攻撃だけの簡単操作でオーケー! しかもプレイヤーの操作に応じて、常に一番効果的なカメラアングルがリアルタイムで自動的に選択されるから、アドレナリンがパチバチ分泌されること間違いなし!! 「マジカルホッパーズ」は、言わば2Dアクションと3Dポリゴンゲームのおいしいところを同時に味わえる、ミックスソフトクリームのようなゲームだ。独自の特殊能力を持った2タイプのプレイヤーキャラや、メルヘン&ファンタジックなグラフィックも見逃せないぞ。これはいずれちゃんと紹介するので、お楽しみに!



This product is produced under license from Cristal Dynamics. Cristal Dynamics 1996. All Rights Reserved.

C BANDAL 1997







ついにあのバイクゲームが

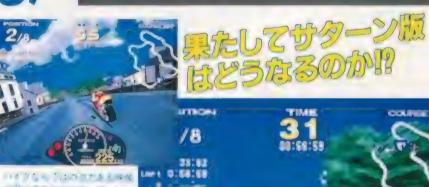
Super Bike

●セガ●発売日未定●価格未定●バイクレースゲーム

1年前、華々しいデビューを遂げ、絶大な支持を受けたバイクレースゲー ム「マンクスTT」が、いよいよサターンに移植決定/ まだ新情報はゼ ロだが、今回は早る気持ちを抑えてアーケード版のおさらいだ!

ちょうど去年の今頃、セガAM3 研よりリリースされたバイクレー スゲーム「マンクスTT」。マン島で 繰り広げられる実在のバイクレー スをモチーフとしたことや、セガ 久々の体態パイクレースゲームで あったために、業界はおろかゲー ムファンからも大きな注目を浴び た、文字どおりビッグタイトルだ。 その「マンクスTT」が途にサター ンで甦る! ハイパワーのスー パーバイクを駆り、マン島を彷彿 させる美しい2つのオリジナル

イクならではのハングオンによる 大迫力の映像は、バイク乗りでな くとも虞にさせられたものだ。気 になるサターン版は、今後序々に 情報が明らかになると思われる が、果たして完全移植はできるの か? サターン版のオリジナル要 素は? コントローラーはどうな る!? などなど興味は尽きない が、今は次なる新情報を待つしか ない。ここにきて次々と人気タイ トルの移植発表がされているサ ターン この調子では来年も熱く なりそうだ



Welcome to the

ly New World of 1996.

The wind will blow you away!

ound system that'll rock you from head to toe with actual ds from the TT bikes Throttle-induced realistic kick-back

Alligato

Enter SEGA's Revolution

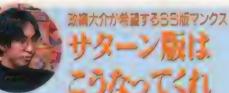
A COUNTY OF TATE OF STREET CMIN CO- KILLDE of Locality on a grant and CE UZLIBITIONS NAME OF A PARTY OF THE PARTY OF ANGERICA PROPERTY.

COURSE SELEC

バイクを倒して選択。スタートボタンで決定







俺が初めてハマったバイクモノということ で、希望を書かせてもらう。まず、完全移植 は当然として、これから出るレースケームと して「デイトナCE」にある機能が入ってない とユーザーは納得しないでしょう 制作にあ たるチームのガンバリに期待したい。あと、 デジタルデバイス使用時の"マシン・バッタ ンバッタン現象"だけはやめて! そのおか げで某バイクゲームは台無しなのです。はい。

中東金はすべてアーケー・物でものです。







サウンドと隠しフィーチャーの謎に迫る!

AYTONA USA

F11- TUSA CREUT

セガ●'97年1月24日発売●5.800円●レーシングゲーム●2人対戦ブレイ可能●レーシングコントローラー/マルコン対応

「デイトナUSA CE」サウンド完成記念として、前作「デイトナ」のサウンドを担当した光吉氏と、「デイトナ CE」を担当する澤田、瀬上両氏による対談をお届けしよう。果たして、どんな発言が飛び出すか!?



完成度一95%



デイトナサウンドが 今、ぶつかりあう!!

一では、今日は光吉さんを交えてということですが、新しい「デイトナ」の音楽、どうですか? 光吉■かっこいいですね。全然雰囲気も違って、本場アメリカで作った「デイトナ」って感じです。 瀬上■そう言ってもらえると嬉し



セガAM2研 サウンドセクション

夢のサウンド対談!

いですね。正直言って、今までの「デイトナ」って光吉さんの歌を入れるという発想があってこそ、あそこまで音楽が支持されたと思うんです。それが今回なくなったんですけれど、実際に聴いてみてどうでしたか?

光吉■最初、コンセプトを聞いた時は大丈夫かな? とは思ったんだけど、ある程度できあがったものを見たら、絵と音のパランスがすごく取れていた。だから今回は歌が入っている「デイトナ」じゃなくて、こっちなんだろうなって。瀬上■だから今回は「デイトナ」という元素材をパワーアップ移植するというんじゃなくて、わりと「デイトナ」というモチーフを使

ってコンシューマの新しいゲーム を作ったという感じなんですよ。 光吉■そのとおりだと思いますね。

瀬上■ほっと一息(笑)

光吉■やっぱりセレクト画画の音楽が始まるところからして、吸い込まれていく感じがするんです。
全然今までと違うんたなってアーケードの場合は、アカ抜けてて、何も考えてなくて、原色で、みたいなコンセプトだったんですけれど、今回の場合は僕の印象だと、もっとグラデーションがあって、もっと緻密な「デイトナ」という印象を受けたんで、質はまったく別モノだという印象ですね。
ゲームと音楽のマッチングぐあいはどうですか?



最初、僕の歌は今回入れないほうがいいと思いました(笑)



澤田朋伯

セガCS開発本部 サウンドディレクター

本作のサウンドディレクションを整める、文字どおり、サウンドのまとめ役 自ら何曲が作曲、アレンジを 利用ける。タイトルメニューでの曲は氏が作曲したもので、テーマはスパリ "ワル" だとか 重々しい事業 呼のあるサウンドが発行

光吉■いいと思いますよ(笑)。

澤田■今回、BGM以外にも効果音とかエンジン音とか良いものができたと思ったんですけど……。

光吉■エンジン音で悔しいのは、 視点変えてボリュームが変わる じゃないですか。あれ、実はアー ケードでもやりたかったんですけ ど、いろいろ諸事情があってでき なかったんですよ。で、今回 *や られたな″って感じですか(笑)。

瀬上■曲に関してですけど、前の「デイトナ」はほとんど光吉さんが担当されてましたけど、今回その曲をアレンジも1人の人間がやるんではなくて、それぞれが個性を生かして、この曲だったらこんなふうに、というアイデアを持った人間がやっているんですが、その点はどうですか?

光告■面白いと思いますよ。やっぱり同じ人間が作るとどこか似てしまうんですよね。僕も「デイトナ」はそこで苦労したんですよ。同じ人間が作っているんだけど、

いかにバリエーションを持たせる か、っていうのが大変で、

瀬上■あと今回はボーナストラックとして基板のオリジナルソングを入れてみたんですけど、前のサターン版に入らなかった理由ってあるんですか?

光吉■あの頃は若かったんで、強 気だったんです(笑)。っていうか理 由としては、せっかくCDだしアー ケードと同じものよりアレンジのほ うがいいんじゃないか、ということ と、そのときすでに音楽CDが発売 されちゃっていたんですよ。

瀬上■なるほど。あとさらなるおまけとして「デイトナ」メドレーとして光吉さんに新たに歌っていただいたんですけど、最初にこの話を聞いてどうでした?

光吉■絶対入れないほうがいいと 思った(笑)。

瀬上書そうなんですか!?(笑)。

光吉■歌が入る前のβ版を見せて もらったら、完成度高くて。これ以上 何をするんだって感じでした。

実はサタマガを見て光吉さんに歌うのを頼んだんです(笑)

澤田■それを思ったのも、サタマガで読者からの "光吉さんは今回サウンドをやられるんですか?"という質問に「いやぁ、今のところは何とも。頼まれたらやりますけどね、もちろん」という光吉さんのコメントがあったからで、これは雑誌を使って、使ってくれって言ってるのかなと(笑)。

光吉■違う、違う(笑)。

澤田■そこで、瀬上が作っていた デモのメドレーがあったんで、な かなかいいアイデアだなと思った ので、今回やってみようと。

瀬上■無茶しましたよね。ホント 締め切りの3日前か4日前に録り をやったくらいで(笑)。でも、お かげでいいものができましたよ。 では、最後に一貫ずつ、いた

では、最後に一言ずつ、いただけますか?

澤田■前回もいいましたけど、前の「デイトナ」のファンの方も、 今回新しく「デイトナ」を買って 楽しんでいただく方にも楽しんで いただけるように、バッチリなも のができていると思うので楽しみ

瀬上純

セガCS開発本部 サウンドクリエイター

キターを弾かせたら柱内でも右に出 る者はいないという氏。本作におけ るサウンドへのこだわりはハンバ ・1、単年度のサタマガグラー 「リ・最優を音楽費は絶対取ってみ せます!」と自信為々。パワーア コしたデイトナミュージックに顕高

にしていてください!

瀬上■今回、光吉さんにもお墨付きをもらって良かった良かった。かった良かったって感じですね。新しい要素大いにあり、家庭用でできなかったオリジナルの基板の音あり、光吉さんの新曲あり、これ以上何をしようってぐらいの容量のギリギリを使

って、もうサービス満点ですね! 光吉■僕の曲が入る以前の状態で かなりコンプリートなんで、当然 水準を超えたいいところにあると 思いますよ。そういった意味で僕 の歌が入ったことでさらにプラス αになってくれればいいですね。

ありがとうございました

メドレーは自信作の1つなんで、ぜひ聴いてほしいですね。







やはり用意されていた!!

デイトナUSA 隠し 大公開!

何と、発売前にも関わらず、早くも目玉ともいえる隠しフィーチャーが明らかになったので紹介しよう。1つは前作にもあった車が "馬"になってしまうというもの。もう1つは、これも前作にもあった、コースの左右が逆になってしまうという"ミラーモード"。現状ではこれだけだが、もっともっとあるはずだぞ/

前作で大きな驚きと人気を得た隠しマシン、UMA。その彼がまた本作で登場する。性能はホーネットとほぼ同等で、若干グリップと加速に優れているらしい。やっぱり馬らしく芝の上に乗っても減速しないなどの特典があるが、肝心の出し方は謎に包まれている。



当り前のようにストックカーと一緒(: - 3) かまるいは、高作した(なり) ロー・マスを発揮してくれたが、今回はどうかり



この一般は本まれた。ないも、独立技術があった。 現実用では主要なれるもの。 前作でもUMA2という名で仔馬を連れた馬が登場したが、今度のUMA2は、何と白く輝く白馬! しかもグリップ、最高速、加速ともに全て最高値で、壁に接触してもほとんど減速しないというスーパーマシンなのだ!

CONDITION



まさに最速のUMA: キ たみに、 ジuMA(で) 出現法師も謎に含まれている

DAYTONA USA

隠しフィーチャー 意 ②

「ラリー」や前作の「デイトナ USA」でもおなじみ。すっかり レースゲームのお約束となった感 のあるミラーモードも、しっかり 健在。残年ながらコマンドは秘密 だが、それもじきに明らかになる だろう。もちろん、もっと驚くも のが待っている可能性もあるぞ。



一次の左右が三ラーモード/





痛快3Dドッグファイト

昨年10月、MODEL2基板初の3Dポリゴンシューティングとして登場した「スカイターゲット」の、サターンへの移植が決定した。今回はアーケード版の写真を元に、どのようなゲームであるかを紹介していこう。

この「スカイターゲット」は、「アフターバーナー」、「G-LOC」などの脈々と続く、セガ伝統の戦闘機でのドッグファイトシューティングゲームだ。システムは単純かつ明快。とにかく敵を撃ち落とす。それに尽きる。自機に装備されている武装はバルカン砲と、ホーミングミサイル。ともに弾数制限はないので、バシバシ撃ちまくって爽快感溢れるゲームを楽しめるのだ。

プレイヤーが選択できる機体は、実在の戦闘 機をモデルとした4種類。また、現実ではあり えない巨大な爆撃機との戦闘や急降下攻撃といった独特なステージも用意されているのだ。ド 迫力の空戦が楽しめる「スカイターゲット」。発 売を首を長くして待つべし!!





AMI研中川部長が語るサターン版への期待

「スカイターゲット」の醍醐味は、ステージのラスト に登場する自機の百倍近くある巨大なボスキャラたち との、緊迫した戦闘がウリのひとつでした。サターン 版では、その迫力を継承しつつ、やはりサターン版な らではの要素をつけてみたいです。ぜひご期待下さい。







- セガサターンスポーツ
- ●セガ●'97年1月24日発売●5.800円
- ●アクション● 2人同時プレイ可能

2人の刑事が ビルに潜入屋

サンフランシスコ市街にそびえ立 つ「エターナルタワー」が27日未明 テロリストに占拠されるという事態 が発生した。ちょうどビルの中では ニューイヤーパーティーが催されて おり、パーティーに出席していた30 名余りのVIPも人質として捕らわれ

ているらしい。さらにVIPの中には 大統領の娘のパウエルさんも含まれ ているという最悪の事態になってい る。しかし事件勃発から15分後に 偶然、現場上空をヘリで通りかかっ た2人の刑事がビルに強行突入。こ の刑事の活躍に期待したいところだ



ビルの中は









右がエターナルタワーの屋上へ飛 ひ降りる衝散な刑事だち 上かテ ラスに降り立った刑事が味力のへ りに合何を述っている写真だ。だ か、味力のヘリはこの後屋上から 銃撃を受いたで…



ブルーノ=デリンジャー(42)



現在、テロリストと交戦中の 勇敢な刑事たち

シンディ=ホリディ(23)



ビルに突入した刑事の詳細は左記 のとおり。警察内ではあまり評判は よくないようだが、テロリストに戦 いを挑んだ勇気ある行動は評価した い。現在はビルの屋上で交戦中とい うところまで確認済みなので、中枢 部に突入するのも時間の問題と思わ れる。がんばれ、僕らの刑事たち!

テロリストに拉致監禁 されていると思われる キャロライン=ヨーコ= パウエルさん (12)



無人の文と白人の日 の間に生まれる。よ た幼いか、かなり徹 得な性格という噂も ある。排呼かれ、替り ということなので、 もしかするとヒルの とこかの机に抑れて いるかも…



テロリストに

事件に至るまでの経緯と、現在の状況を徹底解析!!

17:30・エターナルタワー にテロリスト潜入

某日系企業の繁栄の象徴として美 望のまなざしと冷淡な視線を集めて いた「エターナルタワー」。27日は二 ューイヤーパーティーが催されてい たが、突然、ロビーにて民間人を装っ たテロリストが銃を発砲。硝煙が立ち 上がり、タワーは騒然となる。タワー は数百人の一般人と30名余りのVIP







17:50・ビルの屋上から 刑事が強行突入

を飲み込んで、初めの銃声から7分 で完全に沈黙した。大統領の娘も拉 致、監禁された可能性があるので、警 察はとりあえず事態を静観していた が、その時2人の刑事がビルの屋上 から強行突入。味方に援護されなが

らなんとかテ ラスまでたど り着いた模 様。テラスに いたテロリス ト2人を実力

で排除し、突破口を開いたが、屋上 で生き残っていたテロリストが警察 のへりを銃撃。へりはそのままテラ スへと墜落した。ちょうどテラスに いた刑事の安否が心配されたが、現 在でも交戦中なので怪我はしていな い模様。この後は外から状況が見れ ないので、ビルに本誌カメラマンを 潜入させて刑事の後を追うことに。

18:30·地下駐車場 から中枢部へ

テラスから 潜入した刑事 は一路、駐車 場へ。駐車場 ではテロリス トも消防車を



駆使して必死に応戦。しかし、放水 攻撃をたくみにかわしながら敵を撃 退する。刑事はそのまま上階を目指 すが、上階のトイレで再び戦闘に。 テロリストもシャワーの途中で裸の まま応戦するなど、かなり必死。し かも太った大男が刑事の行く手を遮 るなど、戦いも激しさを増していく。 大男の執拗な攻撃もなんとかかわし



て、刑事の行 き着いた場所 は再びビルの 屋上だった。 どうやらテロ リストのボス

18:50・エターナルタワー の屋上で交戦中/

は別の階の上層部に潜伏している模 様。刑事は屋上から別棟への渡り廊 下の屋根を進んでいく。敵の銃撃によ って屋上から落ちそうになるといったヒ ヤリとさせる場面もあったが、なんとか

別棟へたどり 着く。果たして ボスは倒せる のか?刑事の 活躍に期待し たい





武装したテロリスト、 飛び交う銃弾、こんな危 険な現場で命をかけつつ撮影を敢行 した本誌カメラマンがなんと、テロ リスト一味の撮影に成功した! 以 下の写真がそうだが、驚くことにテ ロリストを指揮していると思われる ボスの姿まで明確に写されている。 カメラマンの勇気に拍手を贈りたい。















サターン版画面一挙公開!!

今回のVAイラストはサターン 版移植に合わせて描かれたらしい。 VAイラストにもこの気合いの入 れよう。開発者の意気込みが感じ られるね。さて今回はボッツ初心 者のために、攻撃システムを簡単 に紹介するぞ。闘うのがメカのた め銃火器を使った派手な攻撃が一 番の魅力。相手のアームを引きち ぎったり、背景のビルをなぎ倒す など破壊力を見せつける演出が各 所に施されている。またプースト による飛行やダッシュ、2段ジャ ンプの使用でスピード感も抜群。 パンチ、キックの肉弾戦と銃火器 の攻撃を使い分けることがボッツ 流の闘い方だ。



「移植発表はしたけど、ホントに作ってるの?」という 心配は前号のインタビューで吹っ飛んだハズ。今回はさ らにサターン版画面写真を公開。写真を見る限り完全移 植は期待できるぞ。いやアーケード版を上回るかも…。

●カプコン●'97年春発売予定●価格未定●対戦格闘



VAの破壊力を存分に味わえ!!



ハロカプ番外綱

ボッツファンよ、ありがとう、 感謝のカラー版ハガキ紹介/

またまた登場のハロカブカラー版 さらに加速するボッツの熱。次はど んな驚きの要素が発表されるのか、 常に期待していてくれ。みんなの期 待に応えられる秘密の要素は、実は まだまだあるのだ。さて今回もVA のハガキを紹介だ。今週も力作ぞろ いでファンの熱意が感じられるぞ



東京都/つよいロボ



大阪府/心の旅人





これはもしかして…



「制定过足压、就反击人」

『WA大戦略』のチームがおりなす 歴史シミュレーション、遂に登場す!

日本中のシミュレーションゲームファンを驚愕させ、「サターンにこのシミュレーションあり!」とまで言わしめた「ワールドアドバンスド大戦略」とその弟分にあたる「作戦ファイル」の発売から1

年が経とうとしている。

これら名作を作り上げたメンバー達は「チーム・パイナップル」 というチーム名を冠し、密かに次 回作の制作に取りかかっていた。 そして今まで秘密のペールで隠さ れていたその作品が、白昼に姿を さらす時がやってきたのである! その名は「ADVANCED WORL

その名は「ADVANCED WORLD WAR~千年帝国の興亡」(以降「千年帝国」)。タイトルだけでピン、ときた人は相当の「WA大戦略」通か歴史マニア。その予想通り、今回主題として取り上げられるのは第二次世界大戦で欧州を動乱の嵐に巻き込んだ、ドイツ第3帝国。「千年帝国」とは当時の総統A・ヒトラーが、自分の帝国を「千年は続くであろう」と述べたことからつけられた名称だ。

プレイヤーはドイツ帝国の若き 陸軍士官になり代わり、空・海軍 と提携し、ボーランド侵攻に始ま る第二次大戦の戦場を転戦してい くことになる。状況しだいで東部 戦線・西部戦線のどちらにも参加 しなければならなくなるようだぞ



「場合は「はない」ではない。 かったい かんかい かんかい かんかい かけ ではきます 生まれ かのマーフェーション かけ ないまい ここになる。



疫療が研修は、おきて以上しまりになる。 によって、するな範囲、も同じてくられて いるで、プロ会体は、お作くはではのある地



MOV SOT 3

7 12 3 TO

たな、かなり国金でを移れるを理に行るようには下す。特権の一手は、公司を与い国立場を指揮を指揮を指揮を持ち、とはかなりされった。 さか こしゅう コント

つ1つが動き出すバトルシーン

これはオープニングムービーに非ず

左の写真を見て「早くもオープニング画面の公開か」と思った人はちょっと甘い。実はこれ、通常のユニット同士の戦闘シーンに過ぎないのだ。ユニットが整列して砲火を交じえていた前作と異なり、「千年帝国」ではユニットが縦横無尽に駆け回る有り様が映し出される。歩兵もちゃんと走るぞ。



「友重は幸に空に」

新システム「デュアルマップ システム」の中身を深る

「千年帝国」では同じ戦場で、陸 上と空中それぞれのマップが登場 する。そして各マップは陸軍(+ 海軍)、空軍ユニットが活躍する場 となる。陸上部隊が航空部隊に足



皇中マップ(エリアは陸上マップ4エリア) 相当、同時に複数の敵を攻撃できるかも?

止めされるという、理不尽なこと もなくなるわけだ。

両マップは上下に重なっている 形となり、その姿をボタン操作1 つで切り替え表示させることが可 能。さらに両マップをいっぺんに 映し出せるので、お互いの場所関 係を簡単に把握できる。

地上マップは四角形を半分ずつ ずらして並べた疑似ヘックス、空 中マップは完全なスクエア(四角 形) マップを採用。さらに空中で の1エリアは地上での4エリアに 対応させてスケールのパランスを とっている。



戦いは果てしたく続く

既存作を凌駕する シナリオ分岐、兵器数、そして・・・

「千年帝国」ではマップ分岐もこ れまで以上に数多く存在すること が確認されている。プレイヤーの 戦果しだい、あるいは任意の選択

現行場の写真。複数の航空ユニットが1つの飛行場に配 置できることが確認できる。「第14空軍」と航空ユニー・ との関係や、左の人物の写真など、謎の部分は多し

により、無数の可能性が生まれる という魅力的なシステムはそのま ま継承されているのである。

分岐の具体数は明らかにされて

いないが、「東部戦線と西部 戦線は当然存在します。そ して……」というコメント が開発側から得られている。 史実上ありえなかった場所 での戦いも含め、期待がで きそうである。

また、登場する兵器ユニ ットは敵味方合わせて700 種類以上。前作の500種類 をはるかに越えるこの数に、

期待しない者は皆無であろ う。大活躍した兵器はもち ろん、マイナーな兵器、そ して試作や計画だけで終わ った珍兵器や超兵器も登場 するに違いない。

今作品は現段階では謎の部分が 多い。左の空港写真1つを例にあ げれば、「第14空軍」という表記や 将軍のような人物がいることなど が非常に気になるところだ。これ らの謎についても、少しずつ明ら かになっていくであろう。







「千年帝国の興亡」の創造主、大いに語る!

-: 当作品の開発を始めたのは? 日並:「WA大戦略」作成中に、「次 にはやりたいな」ということが積も ってきまして、「作戦ファイル」あた りからぼちぼちと構想はためていま した。本格的に始動したのは「作戦 ファイル」の作業終了後、ですね。

Interview

: 今回の主役はドイツ軍ですね。 日並:ええ、ソ連から戻って参りま した(苦笑)。「鋼鉄の戦風」ではマッ ブ数が54でしたが、その分シナリオ 1本分あたりの濃度がメガドライブ

版「アドバンスド大戦略」より薄い かな、という感がありましたので。 今回はドイツに絞って内容を濃くし、 ゆっくり楽しめるものを目指してみ

:今作は「WA大戦略」の延長上 の作品と考えてよろしいですか? 日並:「延長上」と言うより、一気 に進化した感じですね。「大戦略」と いう言葉を外したのも、そのあたり が意図としてあります。

一:「デュアルマップシステム」

採用のきっかけは?

日並:必要だから。空がメインでな ければならないところもありえるので。 空のユニットのZOCに陸のユニッ トが引っかかるというのも変ですし。

:対象ユーザーは?

日並:複雑なシステムを使用してい ますが、直感的にプレイは可能です し、初心者でもわかりやすい切り口 も用いますので。難易度も、「WA大 戦略」より上の部分もあれば、下の 部分もあるというところですね。



「WA大戦略」シリーズを作り上げたセガの精 説 サターンのSLGファンには神経的でな





●グラムス●3月発売予定 ●6,800円●完成度60% ●シミュレーションRPG ●1 人プレイのみ●全年齢推奨

オリジナルアニメビデオや小説、CDなど、ゲーム以外にも多方面のメディア展開でもファンを獲得した「クォヴァディス」。この「惑星強襲〜オヴァン・レイ〜」は、その続編という位置づけにあるのだが、艦隊シミュレーションだった前作とはガラリと変わった展開になる。最もそれが顕著なのが戦闘シーンで、プレイヤーはA2と呼ばれるアサルトアーマー部隊を率いて、地上で戦っていくのである。

また、ストーリーの舞台も前作の星 系とは離れた「セテウア星系」となっ ているため、今回は独立した物語だと 思っていいだろう。さらに、関連スタッフもキャラクターデザインの美樹本 晴彦氏以外はほとんど一新され、総監 督やメカデザイン、シナリオなどはそれぞれアニメ製作現場の第一線で 活躍している人が揃っている。

ともあれ、あらゆる意味で前作

よりパワーアップしていることは保証する。今回 の特報では、ゲームの大 まかな流れと、A2のイ メージCG、そしてメカ デザインの藤田氏のイン タビューをお送りする。



この作品の主人公オヴァン・レイは、かつ て星間国家G。G.A.のエリート軍人だった が、陰謀によりテロの首謀者という汚名をか ぶり、全星系に指名手配されてしまう。そし て皮肉にも、オヴァンが当画の身の 安全をはかるために逃亡した先

> は、G.O.A.の数である8度 経済合単だった







アサルトアーマー部隊によるミッションの流れ・・・・・

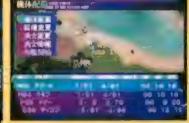
作戦内容の確認



まずは上層部から与えられた任様を見る ここで作戦の目的と、おおまかな地形を把 握しておくのだ

機体配備、その他の設定





次に、各アサルトアーマーの兵長や、採集者を設定する。こうしたカスタマイズはメカ 好きにはたまらない要素だろう。これをひととおり決定したら、今度は各機の初期配置 をマップ上で設定。これで議備は整ったことになる

このゲームの戦闘シーンは、A 2 部隊での地上作戦がメインとなっている。プレイヤーは8 惑星連合軍の強襲旅団「赤い蠍」を率いるオヴァンとなり、上層部から与えられるミッションをクリアしていく。

だいたいの流れは図に示すとおりで、基本的に部下への命令や敵との交戦はすべてリアルタイムとなっている。そのため、戦闘中は常に全体に気を配らなければならないが、むしろその緊張感がこのゲームの醍醐味なのである。部下を預かる身ゆえの責任感とでも言おうか。

状況に応じて拡大・縮小



メインのマップ画面は3タイプの比率に切り替えられる。全体を見渡したい時は縮小し、激助地帯の詳 細を確認したい時は拡大と、常に使い分けるのだ

僚機に各種命令を与える



いずれかの機体に合わせると、移動、高速、指定、 兵器の4種頭のコマンドが提示される。これで大ま かな命令を下すと、後は各人のに対で載ってくれる



最もひんぱんに使う「移動」は、侵攻ルートを指定 目的地まで一直線にラインを引いてもいいが、地形 に応じて蛇行や細かい軌道も思い通りに設定可能。

作戦開始



いよいよ戦闘開始。ここからはすべてがプレイヤー (オヴァン)の手にゆだねられる。各部下への移動コース命令や、状況把握など、ここから考えられる行動パターンはいろいろある。とりあえず、最初は通信内容を聞きながら慎重に侵攻ルートをさぐるのが確実だろう。敵の思考も侮れない。

リアルタイムで通信



、一つ 人間ドラマも盛り上がるのも魅力でと、とにかく通信が入りまくるのも魅力できた。 人間ドラマも盛り上がる

敵機発見! そして即交戦!

戦闘は基本的にオート)

支援攻撃で効率アップ



総は余歌鏡期内に入るまでどこにいるかわからないが、いざ発見できればその場で戦闘となる。 射線観測内なら、近くにいる部下がちゃんと判 断して戦ってくれる。



2機以上で協力すると顕微以上の攻撃力(支援 効果)が得られる。これを利用すればダメージ を抑えられる。逆に、単独で戦わせてばかりい ると恐怖心から部下が逃亡することもある

戦闘時のウインドウに注目!

左の囲みの写真を見るとわかると思うが、 戦闘時はその状況を映し出すモニタ画面が 左下に表示される。ここに掲載した写真は その一部だが、実際の画面ではいずれも迫 カの動画処理が施されている。これは、ちょうど前作の戦闘シーンの、旗艦を沈めた 際の演出に近い感じだ。





「魅せるバトル」のための一型性

「クオヴァディス2」の全編を通 して活躍する、ある意味では象徴 ともいうべきA2 (アサルトアー マー)。これはいわゆるガンダムタ イプではなく、全高が6~10メー トル程度の、感覚的には1人乗り の戦車のような兵器だ。

このA2のデザインを担当した のは、サンライズの名作ロボット アニメ「機動戦士 Z ガンダム」で 数々のモビルスーツを描いた藤田 一己氏。下段のインタビューでも 語っていただいているとおり、今 回はかなり気合いを入れてデザイ

かは。田・カテラタル・アニメー 主之技術のデモも、この

これだけ続き多いメガル手

接きのない配点で振りして いろのかす こい ちなみに

短別習は知る人で知る小野

一组里。主サイルの形は方

ンしたというだけあって、相当の メカマニアをもうならせるほどの 緻密さだ。掲載した線画からも、 その情熱が伝わることと思う。

これらのA2が戦闘シーンやデ ジタルアニメーションのデモなど、 パリパリに動くのである。今のと ころ、それを誌面で伝えきれない のははなはだ残念だ。そのかわり、 今回は数あるデザインのなかから、 そのうち3タイプをCG化したも のを特別に公開しよう。









(中距離支援タイプ)

このA2は主に中距離での支援に従事す る。そのため、右肩あたりの中口径レー ルガンなど、兵装もそれに応じたものに なっている。場合によっては、ミサイル ランチャー、グレネードなどの各種オブ ション装備も用息されている。

エコをとっても待力センス か発揮されている。 アサルトアーマーデザイン担当



アニメーション界の超一級スタッ フが集結した「クォヴァディス2」。 バトル部分の中核となるアサルトア ーマーは藤田一己氏によるものだ。 だが、他のスタッフ同様、藤田氏も デザインのみの参加にとどまらず、 ゲームの完成まで見守っていきたい という。その意気込みを伺ってみた。

terview

1964年9月9日生まれ、〇型。「機動戦士乙ガンダム」のメ カデザインとして衝撃のデビューを飾り、メカデザインの 方向性に大きな影響を与えたよ今回、「クォヴァディス? ~惑星強襲オヴァン・レイ~」ではアサルト・アーマーの 全デザインを担当。板野氏演出によるムービーが楽しみだ。

三见证[图]。于第一》是

編集部とのような経緯で、「クォヴァディス 21の制作に参加することになったのですか。

藤田 知人を通じて「クォヴァディス2」のプロ デューサーと話す機会があったのですが、しだ いに話が盛り上がり「では、やりましょう」とい うことになったんです。

編集部 ゲームソフトの制作に直接参加される というのは初めてですか。

藤田 以前一度だけ、「ブロウニング」というソ フトのメカデザインを担当しました。

編集部 ちなみに、サターンでプレイしたゲー ムはありますか。サターンはご存じ……!?

藤田 僕は『セガサターンマガジン』の愛読者で すヨ(笑)。「バーチャファイター?」は指にタコ ができるほどやっています。サターンのパッド で「アキラスペシャル」も出せますし。

編集部 あ、ありがとうございます。では、ゲ



A3H-3 HOBO -

(長射程砲撃タイプ)

測距離からの長射程砲撃を主要目的と しているため、ミサイルポッドやレー ルガン (MORTALよりも大口径)、 スモークティスチャージャー、予備弾 倉など、重火器類が豊富。兵装甲の重 量を支えるため本体も置厚。ただし、そ のぶん接近戦には不向きなA2である。









(格闘戦対応タイプ

接近戦および格闘戦に投入するために 調整されたA2だが、敵機との聞合い を詰めるまでの中距離でも充分に戦え るだけの兵装は備えている。また、こ のタイプは下腕部にパイルガンを内蔵 しており、必要に応じて装甲内から置 出・発射させる。

ームとアニメーション作品向けの仕事をする場 合との違いというのはありますか。

藤田 条件が変われば、自ずから成立すべき 個々のデザインは変化しますが、デザイン作業 そのものは特に違いはありません。ただ、ゲーム き要素が必要ではないかと感じます。・・・・

編集部 「クォヴァディス2」という作品のた め、あるいは*'97年の作品"ということで意識 してデザインした部分はありますか。また苦労 された点などはあるのでしょうか。

藤田 ゲーム性に関るような極めて根本的なコ ンセプトの部分以外は、まったく自由にやらせ ていただいたので、「クォヴァディス」だからと いう点では、苦労はありませんでした。僕が留意 したのは、デザイン的な「現代性」「目新しさ」 「奇異なイメージ」「不安定感」「リアリティ」「密 度」といった点。それを総合したうえで、ゲーム 用デザインとしてのワンランク上の完成度を目 指したつもりです。

編集部 いわゆる「ロボット然」とした感じよ り、生物的、有機的な雰囲気が多少ありますね。 藤田 このアサルトアーマーは、リアクターや アクチュエーターなどのデバイスに有機素材を 使用しています。しかし、生物兵器というわけで 用デザインの場合「ある種の軽さ」とでもいうべ、はなく、あくまでマシンにすぎません。「生物感 を有しなから、しかし機械以上の物ではない」元 ザインは、僕の数年来のテーマです。

『菌田テザイン』全異素の **電影のであるらののと思う**

編集部 現時点で公開されているアサルトアー マーのデザインは、曲面構成のシルエットです が、他にもバリエーションはあるのでしょうか。 藤田 数タイプのバリエーションが存在します。 曲線的と言われれば、すべてそうですが……。他 の型はどちらかと言えば、やや非人間型です。 編集部 「ガードナックル」などの設定は、火器 類以外での戦闘を想定してのデザインですか。 藤田 最初に公開されたタイプは、接近戦闘タ

イブです。格闘中の装備は、当然起こり得るシチ ュエーションを想定した最低限の武器です。 編集部 イベント用に製作された約2メートル

のアサルトアーマー(写真)をご覧になって、 非常に感動されたそうですね。

藤田 見た瞬間に、涙がこぼれ落ちるかと思い ました。デザイナーの至福というものでしょう。 編集部『デジタルアニメーションで動くアサル トアーマーをご覧になった時はどうでしたか。

藤田 まだなんです。でも、板野一郎監督の仕事 Mには、全幅の信頼を置いています。皆さんも仕上 かりを楽しみにしていてください。

編集部 藤田さん自身も、たいへん力を入れて いらっじゃる作品なんですね。

藤田 何年か振りに「本気」で、手を抜かすデザ インしたロボット (アサルト) です (笑)。もっ とも、そのおかげで何だか妙に苦労してもいま すけど。でも、これはある意味で「藤田デザイン」 の全要素の消化であろう……と思ったりもする のです。



2056年12月9日 22時07分 東京作太田区





ールと、実に独特な魅力に富んでいる。ゲームセンターでもまだ好評稼動中なので、サターン版の登場は、現在進行系でやりこんでいるユーザーならずともうれしい一報といえよう。ちなみにライジングの最近の代表作と言えば「疾風魔法大作戦」や、今なお根強い人気(特にアレスタを知る者には)を誇っているアーケードゲーム「バトルガレッガ」などがある。

さて、EAVより発売されるサターン版に ついてだが、これはもともとST-V基板で 開発されていたので、内容は移植というより「本物」と思ってくれていい。さらに、 プレイ済みのステージのみを選んでプレイ する「演習モード」も加わるとのこと。

'97年も、セガサターンはシューティング が熟そうだ!

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●シューティ ・ 会奏発売予定●価は

●今春発売予定●価格未定 ●完成度90%

●2人同時プレイ可能

●全年船椎奨





2056年12月16日 7時16分 地球周回低軌道上 洲鴉送宇宙版

のゲームはフィクシ です。実在の人物、事 体等とは一切関係を せん。

JOPEN STORESTONE OF THE PROPERTY OF THE PROPER



入社してまた」年たか、 前前は一点の着きハイ ロット 埋動性とウェ ブの開幕に周に優れた 「新電」に搭板



2:00 50:00 60:00 S.O



敵機を確実に 捕捉する"ウエス" とは!?

このゲーム最大の特徴は、通常のショットでは撃てない低空の敵などを確実に攻撃する「ウエブ」のシステムにある。これはショットボタンを押しっぱなしにしていると発動し、攻撃範囲がワイヤーフレームで表示される。そしてこの範囲に敵が入るとロックオンし、ボタンを離した時点で誘導弾が発射・攻撃されるのだ。なお、最大ロックオン数と攻撃範囲は機体によって異なる。



宇宙のなんでも屋 "蒼穹紅蓮隊" 行く所に戦渦、危険、爆炎のストームあり!

STAGE



STAGE2





STAGE3





- **事**発売予定
- 価格未定
- 2人対戰 プレイあり
- 全年齡推奨

溶ちものパズ

ゲームをつから

10まで自分

に作り上 コンストラ

画面の上から落下してくるブ ロックをフィールドに積み上げ 一定ルールのもとに並べるとそ れが消えて、うまくいけば心地 よい連鎖が発動する……。とい った感じのパズルゲームは、い わゆる「落ちものパズル」もし くは「落ちゲー」と呼ばれてい る。そのお手軽さゆえ誰しも一 度くらいはこのタイプのゲーム

で游んだことがあるはずだ。ところで、実際に遊んでいる時 に「このゲームは面白いけど、ここの部分がイマイチ」とか 「こんなルールの落ちゲーもやってみたい」と感じたことはな いだろうか? そんなユーザーのために開発されたのが、こ の落ちゲーコンストラクションソフトだ。これさえあれば、 新しいルールの落ちゲーを創造することも夢じゃない!

ガイド役の女の子は 赤井孝美氏の描き下ろしん

この女の子は「落ちゲー・デザイナー」のイ メージキャラクターで、コンストラクションし たゲームにも登場する(ルール説明のガイドな ど)。ちなみにデザインしたのは「プリンセスメ ーカー」シリーズのキャタクターなどを手掛け ている赤井孝美氏だ。

の女の子にかわいい こつけてあげよう

実はこの女の子にはまだ名 前がない。そこで、サタマガを読んでい るキミ連から大々的に募集したい、採用 者には、赤井氏の直筆サイン入りイラス トがプレゼントされる他に、作品中のス タッフクレジットに名前が連なるという 名誉も与えられるので、「これだ!」と思 う名前を考えて送ってほしい。

たくさんの機能で世界に 1つのパズルが完成

このコンストラクションツールにどんな機 能があるのか気になるところだが、ざっと簡 単に列記していくだけでもかなり充実してい ることがわかる。まず、ゲーム中に使うプロ ックやフィールドとその背景、タイトル画面、 エンディング画面などのグラフィックエディ ター。その他には効果音、音声、BGMの設 定(これはコンストラクションではなく用意 されているものから選択する)、操作方法の設 定、ゲームそのもののルール設定などがある。 もちろん、これらの要素をすべて使いこな して 1 から10まで自分で作り上げるのか醍醐 味だが、うまくグラフィックが描けない人や、

どこから手をつけていいかわからない人のために、ある 程度基本的なサンブルとゲームも収録されている。これ を組み合わせていくだけでも自分なりのアイデアを生か した、世界に1つだけの"マイゲーム"が作れるのだ。







C VICTER INTERACTIVE SOFTWARE 1997 かき而はずべて開発中のものです

ならまだキュの意見がゲームに反映される

ここで重大なお知らせ!この「落ちゲー・デ ザイナー」は、開発完了までに若干の期間がある ので、まだまだいろいろな要素を入れる余裕が残 されている。そこで、読者のみんなからアイデア

を募集しようということになった。

現在募集している要素は大きく分けて、前ペー ジの女の子の名前とコンストラクションツール内 のアイデアの2つ(ゲームデザインコンテストは

発売後の予定)。ちょっとしたアイデアや細かい要 望でもかまわないので、考えついたことをどんど ん送ってほしい。もちろん、それぞれの採用者に は豪華な特典が用意されている。

サンブルゲームの内容・コンストラクションに入れたい機能・キャラクター サインなど、思いついたアイデアをどんどん書こう

この部門で募集しているのは、コンストラ クションツール内の機能のアイデアや、サン プル部分の要望についてだ。……と、そう言 われただけでは漠然としすぎてて、いったい 何を書けばいいのか悩んでしまうと思うので、 いくつか例を挙げてみよう。

例えば、プロックの消えるルールの設定な ら「同じ色を斜めに並べれば消える設定を入 れてほしい」とか、「一定のブロックを組み合 わせると別のブロックに変化」といった感じ。 「このルールだけは一般的だから必ず入れて ほしい」という意見でも構わないが、どうせ なら今までにない斬新なアイデアを考案して、 開発者の度肝を抜くぐらいの気積もほしいと ころだ。また、最初から用意されているサン プルゲームについて考案してみてもいいだろ う。これはサンプル1本ぶんの全アイデア(ル

例え

MARKET TO THE

ールからグラフィックをひっくるめたもの) を書いてくれてもいいし、特殊な地形のフィ ールドといった部分的なアイデアでもOKだ。 「4人対戦を可能に」、「敵キャラの動画も作れ るように」、「1フィールドで2人協力プレイ がしたい」など、些細な意見でもいいから離 せずに伝えてほしい。

他には、ツールそのものの機能に関する要 望というのも考えられる。「できればサウンド 関係はありものだけじゃなくて、自分でも作 曲可能にしてほしい」とか、「とにかくエディ ットの操作性はしやすく」とか、「データは別 売りのサターン用フロッピーディスクに直接 セーブ可能にノ」などなど。もし、他社のゲ ームツールに触れた経験がある人なら、その 時に感心した機能や不満点をふまえた玄人な 意見を送ると喜ばれるかも……。

市販の名作を超えるゲームの考案に挑戦

この部門に関しての要領は、左の解説でだ いたいつかんでもらえたと思うが、それでも 無からアイデアを考えるのはやはり難しいは ず。そういう時は、これまでに市販されてき た他のゲームを参考にしてみよう。特に名作 と呼ばれているものは、それに値する魅力や 光る部分があるので、インスピレーションの 手助けになるはずだ。逆に、遊んでみて若干 不満を感じたものや、株で駄作と呼ばれてい るものも意外と参考になる。つまり、「せっか く新しいアイデアなのに、それを生かしきれ ていないのはもったいない」とか、「これなら 私のほうがパランス良く仕上げられる」と感 じたことが勉強になるのだ(反面教師?)。



平成天才バカボン

一般を名列以上提べて、それを呼び降さまさむ と直えるという、オヤロ的プロレール ごのタイ プは長しい意願に入るので、中の生活をいる



ばずるたまシリースは「こたま」システムを確 立させた際性。この「こきメモ」編では、日極



(時間)プロックと、それが主食としている食べ 物の「10ックを接触させて向す」コミカルなア イテア。「同色計」と自表。しゃなし切かミツ。



売後にはゲームデザイン

Construction

●一定範囲を一掃する爆弾アイテムがほしい

●動物系の敵キャラクターも設定して……など

かたち

●ラップやヒップホップのBGMも入れて

めでたく女の子の名前が決定し、ツールも完成して発売され た暁には、さらに「ゲームデザインコンテスト」も開催される 予定/ これは実際に「落ちゲー・デザイナー」を使って作成 したオリジナルゲームをユーザーから募集して、パック・イン・ ソフトの開発関係者やゲーム誌の方々で審査するというもの。 もちろん、こちらもグランプリ獲得者、上位入賞者には豪華な プレゼントを用意する。

この部門についての詳しいことは、3月の発売前後の時期に 追って伝えていくのでもう少し待っていてほしい。



the Market at the States

ブレゼントも

現在募集中の①「女の子の名前」と2 ゲーム、ツールのアイデア」は、すべて 以下のあてさきに送ってほしい(ハガキ、

封書のいずれでもOK)。また、1の採用者には赤井孝美氏の直筆サ イン入りイラスト (同案が複数の場合は抽鎖)を進星。2/3で優秀

なアイデアを考えてくれた方に は、日本ピクターの最新MD (XM-R2)がプレゼントされ る。もちろん、ゲームに採用さ れればスタッフクレジットに名 前が入るぞ。締め切りは1月30





〒103 東京都中央区日本統領 南町26-1 ソフトハンク(株)セカサターンマカジン編集部 落ちゲー・テザイナーアイデア募集コンテスト」係

Cleopatra Lorune



- ●タイトー●2月14日発売予定
- ●5.800円●パズル●2人対戦可能

囲んで並べてキラキラ連鎖・フル回転のパズルゲーム

みんなの頃を悩ませるアーケードからの移植のパズルゲームの登場だこのゲームはいわゆる落ち物パズルゲームなのだが、新新なのはブロックの消し方が2種類あるということ横一列にブロックを並べて消す「並べ消し」と岩で宝石などを囲んで消す「囲み消し」だが、この2つを巧して、サターン版オリジナルとしてスフィンクスが出す問題を解いて、サターン版オリジナルとしてスフィンクスが出す問題を解いていくミステリーモードの2種類があってやりごたえも十分な内容なのだ。



を行うしとさべきしていくはいかられて、治人のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本の

消し方は2つですう「囲み消し」「並へ消し」を極めて大連鎖ですう



かこむ

「囲み消し」は岩を使って棺などのブロックを 消せる消し方。画面の 両端や地面の部分を使っても消すことが可能 ミイラは棺が宝石と一 婦に囲まないといけな いので注意が必要だが、 空間があっても大丈夫





岩で囲めれば中の空間のプロックは消えるで すっ 消えた後の岩は下に落ちるので一列に 並べば「並べ温し」で発動も可能ですっ





一列に並べると「並べ消し」です。 2つ分 ある大きいミイラなどは下の部分で並べるよ うにしないと消えないので要求能です。

並べる ですっ

ブロックを横一列に 並べると「並べ消し」。 消したモノの上にある ブロックは下に空間が あればそこに落下する。 大きいミイラと岩、相 は横にして並べること もできるぞ。



ミステリーモードですう



スフィンクスによってこめられた神様をバトヤルが助け出すモード。インクスが出す問題を解いていくのだが、問題の総数は50間。君の調題でパトラ子ちゃんを手助けするのだ。



10 TO CONTRACT OF STREET

の頭似に関待するです。でしょうかあ?。あなたの場の塊を全て消せるのいっぱい

アーケードモードですう



宝物をスフィンクスの配下のミイラに 取られたパトラ子が、宝物を取り戻すた めにがんばるモード。落ちてくるブロッ クを次々と消して行くのだ。レベルが高 くなるにつれてブロックの落ちるスピー ドが早くなるぞ。なんとブロックを全郎 消すとパーフェクトボーナスが入り、し かもパトラ子ちゃんの@シーンが……。





102



発売まで待てない。 "たいなワールト"をご紹介!

北のはてにある "アイスランド"。 その巨大 地下空洞を調査していた探検隊が、そこに生 き抜いていた太古の時代の恐竜を発見した。 「だいな♡あいらん」すべてはここから始ま る。研究のため南の島に連れていかれた恐竜 たちは気候が幸いして大繁殖。そのうちに恐 竜たちを "音楽" で操れることが判明したた め、猛獣使いならぬ"恐竜使い"という職業 が生まれるのであった。そののち、恐竜使い の学校が設立され、多くの生徒たちが明日の 恐竜使いを夢見て勉強に励むようになった。 今回の「だいな○あいらん」の主人公、伊東 えみりとあんじぇの姉妹も、そんな恐竜使い 育成学校の生徒。多くの生徒たちとともに、 立派な恐竜使いを目指し、今日も今日とて歌 や音楽に頑張っているのだが……。

えみりとあんじぇにもうすぐ逢える!?

予告編が発売されて、「本編はまだかっ!?」と気の早い人もいるだろう。本編発売まではもうちょっとの我慢だ。今回は新着の画面と設定画を公開。また、レコーディングの様子と声優さんのコメントもご紹介しよう。





えみりの服装設定あんじょも基本的には同じだが、襟をきちんとしめてないのが特徴。

恐竜は熱帯気候のほうが繁殖しやすいため、恐竜使いの学校も南の島に設立された。ここでは恐竜たちがのびのびと暮らしており、生徒たちは学校の寮で生活している。恐竜が音の外れた曲を嫌うのを利用して、彼らが学校に不用意に近づかないようにと、学校の周囲には音程の狂った音楽を流すストーカーが設置されている。ただし、生徒たちの音感にも悪影響が出るため、彼らもあまり近づかないという。まあ、野生の恐竜に走り回られることを考えれば、しょうがないことなのだが。



部層回面交公園!

えみりとあんじぇの学園生活は?

2人の生活を願いてみよ

えみりとあんじぇは寮で暮らしながら、主 に恐竜を操るための音楽の勉強をしている。 とはいえ、もちろん音楽の勉強だけをやって いるわけではない。ここではそんな彼女たち の生活を見てみることにしよう。



家の自室でくつろぐ2人。熱帯気候 なので毎日暑い。だから涼しそうな フローリングの床で冷たいアイスク リーム。熱帯というより夏?

学校で行われる欧のテストでは実際 に恐竜を操ってみることに。あがり 症で人前で歌うことが苦手なえみり



えみりを睨みつけるあんじぇと目が合って音を外してしまい、 楽の定、このとおり。もちろんこうなってしまってはテスト は不合格。このあとあんじぇのテストも行われるが……

化学の授業では・・・・・・

こうしてみると普通の学校と変わりない。えみりはあこ がれの水島理論くんとなかよく実験中。……ところで、 あんじぇは、いったい何をしているのかな?



学校で飼育している (?) 恐竜たちの 管理をするのも生徒のお仕事? えみり とあんじぇは掃除当番のようだ。しかし、 馬を飼うのと同じ様に恐竜を飼っている

▶デッキブラシで床をこすりな がらえみりを睨むあんじぇ。恐 竜の何も考えていない誰が索敵



双子だから あくびも同時

▶朝早いのか、2人とも目に涙を浮かべながらあく びしちゃって……。しかし、同じ動作でもえみりと あんじぇで違いがあるのがよくわかる。

ちろん選択肢でストーリーが変化

インタラクティブコミックと言えばコレ。 途中途中で出てくる選択肢の選び方によって 話がいく通りにも変化してゆくのだ。肝心の ストーリー分岐は、なんと前作「ゆみみみっ くすREMIX」の2倍以上。もちろんそれに従 って動画枚数も2倍以上。アニメもさらにス ムーズになってグレードアップしているぞ。 恒例、登場人物たちの自己紹介も、今回はち ょっと凝っているみたいだ。



理論くんとえみり、あんじぇの3人で花火。風情ある線香花 火? 楽しくねずみ花火? ばーっとロケット花火?





だいな♡あいらんレコーディング完了!

「だいな」と言えば音楽/ そして、音楽と言えば歌/

去る10月27、28日。「だい な♡あいらん」で使用され る歌のレコーディングが行 われた。音楽で恐竜を操る "恐竜使い"のお話だから、 歌があるのはあたりまえ。 物語の中でも重要な位置を 占める要素なのだ!



あんじえ役

松下美由紀さん

「こういうキャラは慣れていな いので、気持ちとしては新人で した。普通じゃ聴けないような 歌がたくさんあるんでこれはぜ ひ聴いてほしいです。こんな風 に崩して歌ってるのないですよ」

「あんじょってばいっつも怒ってばっか りなんですよ~」(松下) 「そこがカワイイんじゃない」(大谷)



「1番がえみり、2番かあんじぇ、3番かアュエットっていう 曲もあるんですよ CDに入るのかな?」(松下)

な 歌は……動くのは好きなな 歌は……動くのは好きな



えみり役 大谷育江さん

「(「だいな」は) 絵が 先にできていていてす ごく画期的でした。歌 もたくさんあってびっ くりしましたね。音が キーポイントとなるゲ ームなので"音楽"と いう言葉通り、音を楽 しんでプレイしてほし いです」







なんです(笑)。ほんとに笑うと声に ならなくなっちゃうし。特に予告編 では、理論くんは笑ってるだけだっ たんですけど、こういう人もアリか な。「だいな」は作品の世界も柔らか い雰囲気なんで、心安めに、気軽に、 ブレイしてくださいね」

だいな♡あいらんWキャンベーン開催♪

「だいな♡あいらん」をチェックしてた人 なら「だい候の強いらん予告語」の存在は もう知っているよね? とうとう発売され た「予告編」はもう手に入れたかな。等面 この「予告編」と本編「だいな♡あいらん」 両方のマニュアルに付いている応募券を合 わせてゲームアーツに送ると、なんと全員 にゲームアーツオリジナル *だいなウォッ チ"がプレゼントされるのだ! また、本

編に付いている応募券だけを送ると、厳選 なる組織のうえ、3000名称に竹本泉先生福 き下ろし柄の"あいらんパンダナ。がブレ ゼントされる(バンダナの当選は商品の発 送をもって代えさせていただきます)。どっ ちも欲しいという人もいるだろうけど、と りあえず「予告編」を楽しみながら、2月 の「だいな♡あいらん」本編発売まで首を 長~くして待つのだ!





声優を目指す8人の女の子を、「見守る」と いう形で育てる新感覚の育成シミュレーショ ン「マイ・ドリーム」。今回は、その開発真っ ただ中から届けられた最新の画面を紹介する ぞ。今回注目してほしいのが、ゲームの進行 には欠かせないシステムの部分や、イベント シーンがすでにできあがっているということ。 ゲームの完成もそう先の話じゃないってコト だよね。 期待して待つべし/



and the state of t 5. - 45 - 41 | 14 - - 11 | 1





The state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the state of the s MADE LEVEL TO BE A RELIED TO THE RESERVE THAT ON

ゲームに登場する女の子たちは、そ れぞれに予定を持って行動している。 そして、その女の子がいる場所に行く と、写真のようなイベントが発生する のだ。ここでは、いろいろと情報を収 集したり、会話を楽しんだりすること ができる。また、イベントの種類によ っては、女の子のパラメーターにも影 響が出たりするというワケだ。









 High (III) HER CHILLS NOT HER I I TO THE ON

この2枚の写真はイベントシーンの連 続したカット。ゲームセンターのUFO キャッチャーでアツくなっている斉藤 エリナちゃんの様子なんだけど、その 顔によーく注目。 セリフとともに表情 か変化しているのに気が付いたかな?





♡アフレコがついに行われためだ!♡

11月某日、都内のス ーム」のアフレコが行 われたぞ。多数の声優 さんが声の出演をして いるだけあって、収録 現場は大にぎわい。そ の分、充実したノリノ リのボイスが楽しめる ことにそうだぞ。これ なら声優ファンのみな らずとも期待度大だ





あっ・・きしゃさん・・わざわざ来て くれたんですか? りがとうございます・・

SECATION PRESS



最新のセガサターンタイトルを キャッチUP!

本誌初見参の超新作も多数登場! NEWタイトルをまとめて紹介!

P108・・・・・・・ポイスファンタジア
失われたボイス・パワー
P108 ····・・・・・・・・・・・ 省帝 バトルコスプレイヤー
P108 ******新海底軍艦~鋼鉄の孤独~
P109·NIGHTRUTH VOICE SELECTION
ラジオドラマ福
P109 ・・・・・・リターンファイアー
P109 ······スペースジャム
P109DOOM
P110 ······NBA JAMエクストリーム
P110 ····・ふしぎの国のアンジェリーク
P110・・・・・・ハークスアドベンチャー
P110・・・・・デジタルアンジェ〜電脳天使SS~
P111 ·····天城紫苑
P111 ·····紫炎龍



発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

発売間近の話題のタイトルをコレクション、要チェックだ!

 P163 ・・・ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

 P166 ・・・・・・・・・・ブラストウィンド

 P168 ・・・・・・・・・パネルティアストーリー

 P170 ・・・・・銀河お掘様伝説ユナ REMIX

 P172 ・・・・・・サクラ大戦 花組通信

 P174・・・・・SUPER CASINO SPECIAL

P177・・・・・・ロードランナー エクストラ P178・・・・・・テトリスS P179・・・・・・・・・・・実戦パチスロ必勝法!4 P180・・・ファンキー・ヘッド・ボクサーズ音本版 P181・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ボクサーズ音本版

ジア失われたボイスパワー60

●アスク国族社●発売日未定●価格未定●アト

声優ファン必携のアドベンチャーが登場。プレイ ヤーはゲームの世界に戦士として召還され、ゲーム 内に閉じ込められた3人の声優の救出を目指す。各 声優は、昼はアニメキャラとして、夜は現実の姿で 登場する。失われたボイスパワーを求めて、夜に 覚醒した声優からヒントを聞きながら冒険してい こう。脚本・演出は声優の千葉繁が担当。尾山泰永 デザインの、魅力的なキャラクターも見逃せない。



2015年7月1日-68-68 8十二 5月1 見が、魔事士・ウィーフとして会 1. 计点引槽方式 经订上的工作 的人 建 プレイヤーがもめて出点 キャラエ · 一人的意思人所有完全一名作。 班 有多位的目标上上二分级主心



'二メの世及生の能 再機の魅力を開催から 楽しめるお得なソフト

駿田が何解したゲーム世界に名遣されたストーリーなの で、ゲームとしてはPRG風に展開していく。声優と会話を かわしながら情報を収集。伝説のポイスパワーの秘密を 探りながら、魔王の打倒を目指そう。



from to still ・インク・イドとして登場 魔王の手を上して主人して前に与すばた たる 大気なキャイはまきにハマリル

CASK Kodansha Colltd 1991

バトルコスプレイヤー

●ダイキ● 97年4月4日発売●6,800円●麻査

実写とアニメ両方の女の子と本 格的な4人打ちが楽しめる麻雀ゲ ーム。プレイヤーは西園寺優子の 代打ちとして、ゲームに参加。勝



. 1997 DAIKI SYSTEM VISION

ち続ければお宝である「コスチュ ーム」が手に入る。しかし、負け 続けると不気味な男性キャラと対 戦しなければならなくなるのだ。





せつらし それそれるん とてもついろとんで イレイヤーにおんてくる 直を右径がら出るが dianami into their



コスチュームが別定と

4-7-120001 る速を力値しにはって HURST PASSE

鋼鉄の孤独~

- ● 2 月28日発売●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

突然襲ってきた巨大UFOと、海 底軍艦"ラ號"の戦闘を描いた海 洋OVAをゲーム化。ステージ間に 流れるムービーはすべて描き下ろ し。3 D表示のユニットで、空中・ 海上・海中と3層に分かれた階層



を持つマップで戦闘を行う。マッ ブはヘックスの有無などの設定を することが可能だ。また、ラ號や ユニットをパワーアップする楽し みもある。戦闘シーンでは迫力の 3 D映像が展開するぞ。







OV AUT 評価は単位

aF#MSLGE 見答及 ムーヒーが嬉しい



C 1997 ASCII Corpl アストロビジョン! 毎点収施。製作委員会

NIGHTRUTH VOICE SELECTION

ソネット・コンピュータエンタテイメント37年2月発売予定価格未定マルチメティアムービーカード対応全年齢権災

川慢ファンに嬉しいハラエティンフト

「ナイトゥルース」のキャストが 多数出演する声優ディスクが登場。 宮条麗美香役の氷上恭子がDJを つとめる「氷上恭子のエルステー ション」(文化放送金曜深夜)の録 音風景をはじめ、姫川藍役、かな いみかによる第3話の予告などを 収録。ムービーカードを使えばよ り美しい映像が楽しめる。



プレオ番組関係でメニューを印刷されており、 盛りたくさんの内容なのだ。



2.話の主人公、水缸真埔亜役の原料を手右 と、水上型引 右 の / ショット

ラフオトラマの出演者によるメーセー旦を収

C SONET COMPUTER ENTERTAINMENT



就一分通过汽车人工,第一十八万老古斯之之

●アクション●全年齢模具

と人対戦が楽しいSLCアクション

兵器を駆使して敵司令部を破壊。 相手陣地から旗を奪い取る、シミ ュレーション要素を含んだアクシ ョンゲーム。兵器はヘリコプター、 装甲車、戦車、ジープの4種類。 それぞれの性能を考慮し、効率よ く投入することが勝利への近道だ。 対COM戦以外にも、分割画面での 2 P対戦も楽しめるぞ。



トーナメントモードで会戦プレイ。地震を敷 **設して敵を迎え撃とう。熱い戦いになるぞ。**

シクモートで各一人でおいなは、時 を学者 よう 鉛基地の可撃さたいにしれる

開発に除った 解判官官のムーピーかけれる 対戦相手を完膺なきまで叩きのめせ

C SOFT BANK

●アクレイムシャパン● 97年 2 月 28日発売● 5,800円

●スポーツ●全年酸推奨

コスカルキャラが大活躍のバスケゲーム

NBAのスーパースター、マイケ ル・ジョーダンと、アメリカで人 気のアニメ「ルーニーティーンズ」 のキャラが登場するパスケットボ ールゲーム。3 on 3 スタイルの迫 力あるバスケットボールゲームの 他に、スペースレースやシュート 合戦など5種類の楽しいミニゲー



プロイ人教は厳大も人。ルーニィトゥーンス チームと、単ムチーム入り割れて大量の

PRESS START WHEN FINISHED ADOL SPEED SHOOTING REBOUNDS





C SPACE JAM, characters, name, and all related indic a are trademarks of Warner bros. C 1996 Acclaim Entertainment Inc

●ソフトバンタ● 97年 2 月下旬発売予定●5,800円

●3 Dアクションシューティング●マウス対応●全年齢推奨

最悪の3Dアクション「DOOM L&II」を完全移植

迫りくる敵をなぎ倒せ

パソコン版が世界的に大ヒット した「DOOM」、「DOOMII」。この 2本がカップリングされて登場す る。3 Dダンジョンに潜むモンス ターを倒しつつ、マップ中の脱出 口を探しだそう。オートマップ機 能で、初心者にも安心。各マップ に隠された謎を解き明かせ!



C SOFT BANK









NBA ジャムエクストリーム

- アクレイムシャバンスポーツ全年齢指数

あいいはん JAMが スサボリゴシ いいひになったご

2 on 2 パスケットゲームの定 番、「NBA JAM」シリーズの最新 作がフリポリゴンで登場。モーシ ョンキャプチャーで、選手の動き は非常になめらか。ゲームならで はの派手な演出に加え、楽しい隠 し技も多数入っている。最大4名 まで同時プレイ可能だ。









C 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved C 1996 Acclaim Entertainment, Inc.

,ぎの国のアンジェリーク

○光栄● 97年 2月 28日発売●5,800円 ブル・全年齢推奨

すころく形式のバラニティケーム

女性に人気の「アンジェリーク」 キャラ総登場のテーブルゲーム。 守護聖さまのお茶会に無事出席す るため、プレイヤーはすごろく形 式でコマを進める。止まったコマ によってイベントが発生したり、 ミニゲームが楽しめるのだ。



イベントシーンも豊富



落ちものはスルや。 生じょう ア・カルトタイス 経合わせ ロン、 ゲームが視距れている。特別は、 マで特定の守護率さまと仲良くなる 1、特別なエンディングも登場





●BPS● 97年発売予定●5 800円 ●アクションRPG●全年齢推奨

アニメチックなアクション RPG

コミカルアクションRPG

ルーカスアーツが送る、ギリシ ャ神話をベースとしたアクション RPG。誘拐された女神を救出する ために、ヘラクレスをはじめとす るユニークな3人のキャラから選 んでプレイしよう。各キャラのデ ィズニーアニメ風のコミカルで豊 富なアクションが楽しいのだ。



まがまた。カナイマー 協切での」と中国を対する 44A 1 1 AAMS 6 122 4 ABSES TERRITE UP LEVER FUNCTION OF THE



れいくせーキャラは美人の特人 ほかあらいも ため、「神なシープロ3人から近~る



MONETALL TENESON NO. 6 からのたこ 何い近月をはりこともできる

C Herc's Adventures™and C 1997 LucasArts Entertainment Company All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfirm Ltd. BPS logo C 1996 Bullet Proof Software, Inc.

間書店インターメディア●来春発売予定●5,800円 アトベンチャー●全年齢推奨

美少女いっぱいのSFチックチドペンチャ

パソコン版、PCエンジン版が好 評の美少女アドベンチャーが登場。 開発に際し、原画が一新されキャ ラがより魅力的になっている。主 人公には「堕天使度」というパラ メーターがあり、主人公の行動に より人類の存続が決まる。マルチ エンディングで繰り返し遊べるぞ







新1.01 的に地球に降臨した四輪線の天使 か ながり・14は ゲームのトロイン的存在だ 気 の様、アレアは長年 へっとリアはも子のは、





C 徳間書店インターメディア

SEGA SATURN

●クリップハウス● 97年 2月14日発売●6,800円 ●アドヘンチャー●18歳以上推奨

無利力の数々を解決するのは手へた!

実写映像をふんだんに使った アドベンチャーゲームの登場だ。 プレイヤーは女探偵の助手とな り、伊豆の温泉宿で巻き起こる さまざまな事件を解決していく。 マルチシナリオによってエンデ ィングの数は数十種類。シナリ オには人気SF作家羅門祐人を 起用。女探偵「金田一二三」を 演じるマルチタレント、松本コ ンチータなどにも注目が集まる。









C 1997 CLIP HOUSE (C)1997 グレート兄弟社





●童●来春発売予定●価格未定 ●シューティング●全年齢推奨

ハーントラダーン処理が

この冬アーケードに登場する 予定のシューティングゲームが 早くもサターンに登場する。シ ステムはオーソドックスながら も壮快感抜群な縦スクロールタ イブ。アイテムを取ってパワー アップし、3種類のショットや ボンバーで、群がるザコ敵や巨 大ポスを撃破していくのだ。







CI1997 Warashi inc.

5日行われたプライペートショーで発表され に、コンパイル「ぶよぶよ SUN」(アーケー) 物)、人気落ちものパズルの第3弾は、現在好 評稼動中だ。ST-V基盤ということは、当然サ ターンにも移植される?



アーケードで人気が高い タイトーの「パス ルポブル3」が早くも移橋決定! 対戦モ トで使用キャラが発択可能になるなど預所か (11) パップ。197年3月28日発売 5,800





/ 「プレストから197年2月に発売される予定 が「続くっすんおよよ」アーケードや家庭年 "人気を博したアクションパズルの計画で 5種類のゲームモードかましめる 機能 形計 **ハオブションモードも用机 価格5.800円**



· pr instantiamenguste garage grant and the second se * 2-10 -21-0- 685 17 AB 0-110 1 11-75 12086 在黑鹤、雪柳 美田平台 配生石厂 的人工程

ハソコー敬か世界で大ヒットしたシニュレ ョン コマンド&コンカー」CD2枚組(GU 、心息地球戦略所演革)と秘密結社NODの2オ プレナリオか楽しめる。セガから197年2月に 母帝される予定 6,800円



11・1216小路竜の枠棚アクション『ブ ・・マーレイジ」が発売される、巣株用に思 14 - 4 - 15 - 11 - 12 - 11 - 12 - 2 5 - A/1 - 12 - 2 - 2 - 4 A - 5 E - 15 | बा कार्य प्राव है अर्थ के में भाग में अपने अपने स्थाप







12月13日1 /11 / 1をセットにした「パンツァードラグーン」& ■ 、ワールドアドバンスド大戦船の作戦 ** 1 ルと領部の吹込をセットにした「大物館」 クが発売された。どちらも 800円とお買 、 停 これを検索に名作を揃えてみては /



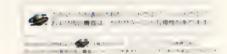
たくさんのありがとうを君に……。





〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル 産品に関するお問い合わせ (03)5440-0763

NEC インターチャネル株式会社 アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(月~金曜日:午後1時~6時)



名のでいな中間たち Reacers vol.16

=Rs' DIARY=

今年も残りあとわずか。

ーそろそろ冬休みの宿題も片づけ はじめないと、あとが大変よ。

一あ、僕もやらなきゃ。

- な、何の宿題!?

最近 涼しくなってきたので 飲む酒がピールからバーボンのロックへとシフト。旦那 や若旦那はどうですか、やっぱ日 本酒とかかなあ。

(奈良県・DEB・24歳) 一僕は日本酒なら久保田の萬寿かな。旦那は日本酒よりズブロッカのほうが好きなんだよね。

を付からは、いというかが、付かられている街(いというかが)にもようやくパーチャコが導入され、毎日がパーチャ三味の今日この頃ではあるが、私の住んでいる街ではパーチャは全然人気がない。3D格闘よりも2D格闘のほうがフィーパーしている。いくら、MODEL3というものすごいコンピュータを使あうが、田



---今年も残すところあとわずか --みんなの思い出は……?

舎モノにはその凄さがわからんのだ。悲しい、悲しいぞ。対戦する相手もいない……。これからは、バーチャをやるよりも、バーチャの宣伝をしようと思う私です。

(長野県・五味 哲・15歳) がんばって宣伝して、鈴木裕氏 に答めてもらいましょう。

- 長野の星になれ! 冬だし

ケーキを焼いている最中 にゲームをプレイ して、ゲームに夢中になるがあま り、ケーキのことを忘れ、ケーキが 賣っ黒焦げになってしまって、に がいクッキーのようになってしま ったという経験はありますか?

(北海道・グレートちゃぶ台) ありません。

• ちゃんは自転単に乗

っていうかちゃぶ台クンの話じゃなかったわけね、今のは。

(Vol.20参照) 実は私も小学校以来ず一つと自転車に乗れないことを隠して生活しています。なんか 同じ仲間がいたようで嬉しかったです。自転車に乗れないからってなんだっていうんだー!!

(広島県・メギド法蘭・21歳) ふみちゃんは、その後の練習で 見事乗れるようになりました。

上手で泥だらけになりながら練習した恨み晴らさでオクベキカ。 えっ? ちなみに僕はこないだ 原付の免許を取ったのさ。

ウ そ のボロアバートは、隣の部屋の音がエラく漏れてくるんですけど、「KO」とか「ラウンド1ファイツ」とかはまだしも、かなり短い間隔で「めっちゃ

夢で逢いまSHOW



- 熱い男の汁

感激やわ〜」を連発させてるあたり、達人ぶりをにあわせているツス。引つ越しする前に友達になっとくか。

(東京都・村ちゃんピツキー) そうね、仲良くなるしか。

一笑っていいともの「世界に広げ よう友達の輪」って、いつから言 わなくなってしまったんだろう。

2万円もするムービーカードを買って1年が過ぎた。僕はあの日、サターンの背面にあるフタを外してムービーカードを入れた。しかし、気付いたらフタをなくしていたのだ。今では中にホコリがたまり、いつサターンが壊れるかと思うと怖くてたまらない。

(愛知県・虫・14歳)

フタだけは売ってくれないの?どうかなあ。っていうか、そんな大事なもん無くさないように。

今朝か来を買った。店員



| 万台行ったんですか? | PC-8801MCが、ですか?

は、笑顔で「ストローお付けします か?」。 笑顔で「いいです」と応え た私。心の中で弧延落★

(東京都・MOON・21歳) - 熱いぜ熱いぜ熱くて死れぜ!! きてはあっ!!

みなさん デジタルサーカスには行きましたか? すごかったですね。 ……って仙台には来ないじゃん。 泣くそ。 (宮城県・KAZ丸) あっ、カニマル付だ

車の免許は取れたのかな?

この前 うちの2歳になる 娘が、サタマガを見てる私のところへ来たので一緒に見ていた。最初はナイツとか見てかわいいとか言っていたが、パーチャロンで怖いと言いだし、ついに飯野氏のアップ写真でママのところへ走り去ってしまった。

(青森県・葛西 貴・25歳) 大変失礼な娘さんですね。 うーん……コメント担否。

RS'STATION



もっと「体験版」を

★1500円で手に入るクリスマス ナイツ。ナイツを持っていなかっ た僕はこの機会にと何十回も電話 をかけ、やっと手に入れた。ナイ ツのゲーム内容を知らなかった憧 はこのクリスマスナイツを2、3 日やり込んでいるウチにメチャク チャハマり、今までナイツの楽し さを知らなかったことを後悔した。 ナイツがこんなに面白いゲームだ ったとは……。そして、すぐにナ イツ本編が欲しくなったが、お金 が少なかったので中古を買った。 改めて楽しさを実感できた。ナイ

ツは不思議と冒険後に「何かを得 た」ような気がしてならない。ナ イツ本編を持っていない人は絶対 買いだ。こんなふうに、これから も体験版的なソフトをたくさん出 して欲しい。

(岩手県・ギルウィング・16歳)

ナイツの音楽教育ソフト希望

★ナイツやナイトピアンが教えて くれる音楽教育ソフトなんて出た らおもしろそうですね。 もちろん 緋盤型コントローラー付きで。画 面にナイツやナイトピアンが出て きて、ドレミから教えてくれて、 間違ったりするとナイツが悲しん

だり、励ましてくれたりする。最 終的にはナイツの曲が弾けるよう になる、なんてのはどうですか? それから、VFキッズやパンツァー ドラグーンのキャラを使ったオプ ションディスクを順次出していけ ば、色々楽しめるんじゃないかな。 (奈良県・DEB・24歳)

鍵盤型コントローラー……。

もっとガンダムを!

★17年間続いているガンダムで すが、サターンではファーストと 外伝以外にガンダム作品はありま せん。どちらもあんなに素晴らし いゲームなんだから、もっといろ

んな時代のガンダムを出して欲し いと思います。確かにファースト は一番最初のガンダムだから、一 番ガンダムらしいガンダムで、今 でも多くのファンを持っています。 でも、その他にも素晴らしい作品 はあるのだから、ぜひ他の時代の ガンダムをゲーム化して欲しいと 思います。いつまでも一年戦争に こだわってばかりじゃ昔の作品を 知らない人は本当にハマることは できません。個人的にはガンダム Wを出して欲しいと思います。あ のストーリーには久々に感動でき ました。だめでしょうか?

(岐阜県・神風 光・15歳)

ゲームオブザイヤーについて

★Vol.19より、ゲームオブザイヤ 一について、僭越ながら私も鈴木 伸俊さんの意見に同感です。ジャ ンル的には、ゲームというひとま とめのものとして無視するとして も、フレッシュ賞、つまり新鮮さ を競うはずの賞に、既存のものと 余り大差ない作品が上位にランク

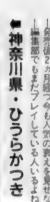












RS'STATION

されているなど感心できない結果 が多数あったことが印象に強いで す。確かに売り上げ成績の良い作 品が良い評価を受けるのは当然か もしれません。しかし、それなら ば、このような賞を置くこと自体 意義のないものとなってしまいま す。特に昨今は、〇〇〇の最新作 (つまり続編)や、〇〇〇社の出し たソフトだから、といった理由で ソフトを購入する人が多く、作品 自体の質を見ることが少なくなっ ているように感じます。飯野氏も 本誌中で述べているように、ナイ ツのような新しいものが売れなか ったのも、ユーザーに問題がある からでしょうね。発売前にソフト に触れられない一般ユーザーにと って、全く新しいソフトを買うと いうのは、オーバーかもしれませ んが勇気のいる行為です。数千円 も払うんですしね。しかし、既存 の続編やメーカーのネームバリュ 一だけでソフトを買うようになっ ては、業界自体まずいものになっ てしまう。楽しみたいという願望

を持つユーザー自身がその楽しみ を奪うようになっては、やはりい けないと思うのです。

(東京都·BLUEx87·20歳)

ホップ……ジャーンプ!

★僕はソフトの価格について言いたいことがあります。それは「なんで5,800円の次が6,800円なのか」ということです。

サターンソフトの基本価格は 5,800円ですが、ばく大な開発費がかかったりして5,800円では利益が出ない場合、5,800以上に設定します。それは別にいいんです。僕が問題にしているのは、5,800円ではダメな場合、なぜいきなり千円も上がって6,800円になってしまうのか、ということです。6,200円や6,500円でもいいじゃないですか? 業界の風習や僕らの知らない決まりとかがあるのかもしれないけれど、各ソフトメーカーにはもっとユーザーのことを考えて価格を設定してほしい。

(千葉県・鈴木軍師)

努力と根性!?

★自分がどうにもクリアできない ゲームのひとつに「セガラリー」 があった。それがどうにもくやし くて、いつかクリアしてやろうと 思い、必死になって上級コースを フリーランで猛練習した。それか ら一週間ほど経っただろうか、結 果、発売から一年近く経った今と なって、ようやくチャンピオンシ ップで1位を取ることができた。 努力しただけあって喜びもひとし おで、飛び上がって喜んだ。さて 自分が何を言いたいかというと、 どうにもクリアできないゲームが あったとしても、一生懸命努力す ればクリアできる可能性が残され ているということだ。もし、血の にじむような努力の結果、ゲーム をクリアできたのならば、その喜 びは何ものにも代えがたい。もし、 身の周りにそういうゲームがある のならば、中古屋に売ってしまわ ないで、もう一度じっくりプレイ してみるのも一つの手だ。

(東京都・加藤 隆文・15歳) せっかく高いお金を出して買っ たソフトだもんね。売る前にもう 少し遊んでみるのはイイコトだ サタマガホームページの裏技イ ンデックスも活用してね。

ソニックドリフト移植賛成

★11/20号の前田さん、私もソニ ックドリフトのサターン化に賛成 です。ただ私としては、女性子供 向きという動機ではありません。 サターンのレースゲームは大半が アーケードからの移植のため、コ マ割りの少なさや遠景欠けが指摘 されますが、映像の再現力だけな らMODEL2 基板よりも上のよう な気がします。サターンの限界か ら逆算されたゲーム、その素材と してカートは最適なのではないで しょうか。300km/hを1/30秒で出 せるのならば、100km/hを1/60秒 で簡単に表現できる、というのは 素人考えでしょうか? アザーカ ーを40台も出す必要もないし……。 (福島県・南斗ポム)







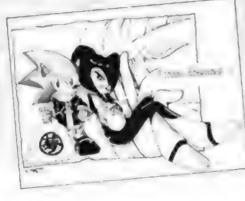












埼玉県・なざさ波良せと希望を選ぶナイツとソニッラと峰せと希望を選ぶナイツとソニッ



福岡県・おおもりよしはる

RS'STATION

バーチャだよ!!

全員集合



サタマガ公開質問状

★SSMのスコアネームはオレが すでに使っています。ちなみにサ タマガではなくホンダの次世代ス ポーツカーのコードネームです。

(宮城県・永沼 洋・21歳) --それは失礼いたしました。

- ★仕事場は生きてる心地します? (神奈川県・エドゲイン) しません。うそ。しまくり。
- ★コママンガサタマガくんの掲載 ハガキにコメントがなくなっちゃったのはなぜですか?

(愛知県・高川さと吉) 一復活しましたので許して。

★友達が、サクラ大戦の前編がPC エンジンで出てるって言ってたん ですが本当ですか?

(長野県・スキリンコ・13歳) 大うそです。

★アンケートハガキは機械で集計 するそうですが、破れちゃったハ ガキではやっぱりダメですか?

(埼玉県・うばうばら・21歳) 集計外にはなりますが、編集の 貴重な参考にさせて頂きます。

★飯野社長はセクシャルバイオレンスなのですか?

(大阪府・GUY神・18歳) ーしかもナンバーワンです。

★1号あたり同一投稿者のハガキ は最高何枚同時採用されますか?

(東京都・仮面ライター・19歳) -3つくらいでしょうか。ちなみ にそれ以上いいネタがあった場合 には、翌号以降に持ち越します。

★氷室京介の「SQUALL」のビデオクリップで、彼にモーションプラーがかかっていたんですけど、彼はパーチャ3のキャラですか?

(宮城県・KAZ丸)

違います。

★パーチャ室奈美恵

●アーティスト3Dポリゴン育成シミュレーション。沖縄アクタースクールに入ってからデビューするまでを育てるゲームである。途中で育てかたを間違えると、バナナしか食べなくなりサルへと進化してしまうというサル育成シミュレーションに変わってしまう。めでたくデビューし、クリアできた

らパーチャムラー3という対戦格 関ゲームができるようになる。この格闘ゲームは、A(アタック)、 M(潜り込み)、U(歌う)、R(リ バーサル)、O(踊る)の5つのボ タンがあり、全部のボタンを同時 に押すと流派がチェンジされて、 N(ネリチャギ)、A(足払い)、M (ミドルキック)、I(稲妻かかと落 とし)、E(エスケープ)というボ タン設定の琉球空手家になる。た だし、ガードがないのが欠点。

(大分県・KFD・18歳)

知ってた? 昔ほんとに琉球空 手やってたんだよ、彼女。

- ーネリチャギと稲妻かかと落としって、どう違うんだ、技として。
- 紅白出場おめでとう!
- ― そこ、ごまかさない。

王様の耳

★レーザーアクティブでサターン パック登場!! サターンLDも発 売か? (北海道・那須昌宏・15歳) ★セガカラに「わたしが愛したブ ラボーズ」が入るらしい。

(群馬県・TARO・18歳) ★ハッピーニューイヤーナイツで は、隠しキャラとして「お染ブラ ザーズ」が出現するらしい。

(兵庫県・綿100%・18歳) ★大作RPGを制作中の「某S氏」と 「某M氏」は、サキちゃんとミキヒ サ君のことらしい。

(東京都・クレイジーじじい) ★AM3研最新作のレースゲーム はドライブピコで出るらしい。

(大阪府・GUY神・18歳) ★クリスマスナイツ受付電話混雑 時のガイダンスの声はゲーマーみ きさんだったらしい。

(栃木県・チョコポール伊沢)

今日の 帝国華劇団



ーはーレーれー、こうそくのー 一原画&設定資料集絶賛発売中だよ!



ーさくら担当ライター氏が、葵叉丹のコスプレをしてイベントに出皮との順。



一元気なアイリスがかわいいね一さくらのボーズもイケてる感じ

今日の格闘でんがな



ーけけけ、脳甲骨がたまらんっ ちょっと、若旦解?



ーみんな振り向く方向が同じですな。 ーほんとだ、よく見たら



ーコギャルって賞集もそろそろ古くなっ てきたなぁ オヤジ的っていうか



・曾山シーズンの到来だ!ねえねえ、ビッキーは?

こだわりの イッピン★

★僕のこだわりのイッピンは、95 年12月発売の、「機動戦士ガンダ ム」だ。これは、今までいろいろ な機種で発売されたガンダムをモ チーフにしたゲームの中で、一番 の出来だといえる。まさに、ガン ダムファン人気No.1の作品なので ある。操作性もよく、他のガンダ ムのムービーに負けないほどの完 全新作アニメも素晴らしい。外伝 もいいけれど、ぜひ続編の「Zガン ダム」を出してほしいと思う。

(神奈川県・田中 秀康・22歳) ★俺のこだわりのイッピンは「機 動戦士ガンダム外伝〜戦慄のブル 一」だ。はっきり言って、これま で「ガンダム」と名のつくソフト は、アニメ部分のみ力を入れ、ゲ ーム内容はお粗末なものばかりだ った。だが、この外伝は違う。シ ューティング部分だけ見ても、こ のテのものの中では、日本で3本 の指に入るほど、出来がいいと思 う。それが「ガンダム」っていう んだから、たまらなく良い。製作 者サイドの情熱が伝わってくるよ うだ。これまでガンダムゲームで スカを引いてきた人も、外伝は絶 対やるべし! (愛知県・M.S)

コマまんが の夕 日 切 くん



- なんか危険なニオイか漂ってきますね - 愛だろ、愛っ



一ま、おあがりやす 一点に漬けでもい



-うー人、制服・ 一旦那、目がうつろよ?

県

· KAZ



一屋根の上がうるさくての、 砂寝もできん だから、そうじゃなくって



一残余ながらアーマー破壊できません 一ついでに言うと、脱衣もできません



一思いとか悪くないとかじゃなくって -ああ、鮮の尾の身が食べたい

3.G



ムを受け取りに入ったんです。そ らしそうな目で、私を見るんです という時代が来てほしいとつくづ れで、お店に入ったら、自分と同じ ……。なんとなくいやな気分にな く思いました。 学校の制服を着だ男の子がいたん って、さつさと店を出てしまいま です。私は別に気にせずにしていした。なんか、ゲームは男も女も、一そういう時代はもう目の前だよ。

★学校の帰り、予約していたゲー たんですけど、その男の子はめず 子供から大人まで離でもやってる

(香川県・桜・17歳)

一というわけで、今回から井戸端 会議がなくなりました。ノンジャ ンルで、サターンをはじめゲーム に関することなら、広く受け付け ているので、思ったこと、感じた こと、なんでもハガキに書いてき

一最近また鉛筆書きのハガキが増 えてるの。イラストはもちろん、 文章ネタも鉛筆は使わないでね。

ーそれから、以前公開質問状でも 一度取りあげたんだけれど、同じ 号で複数掲載されても図書券は1

枚だけなので注意してください。 ――時遅れていた図書券の発送作 業ですが、現在順次発送してます ので遅れてる人ももう少し待って てね。

一さて、それでは今回のソフトプ レゼントの発表。

ーまずはサタマガギャラリーでー 席になった高瀬優さんに。

一お次は困ったけれど笑わせてく れちゃった、クリスマスプレゼン トのクレイジーじじいさんに。

一最後は、ちょっとしたセンスが

光ってた、右のミチロウさんに。 一って、全部イラストやんけ。

ーもっともっとパワーのある文章 投稿を待っているのよ。

-s.-h.....

一さて、今年のサタマガは今号で 終わり。次号新年あけましておめ でとう号(笑)は1月17日金曜日

ーその翌号、1月31日発売号か ら、いよいよ週刊化。これからの サタマガとRs'Stationに期待し てね!!



東京都 ミチロウ

女の子だけのスパズル大会"結果報告!!

女性編集&ライターによる メディア対抗戦。さて、サタマガは?

去る12月6日、SS版PS版の「スーパー パズルファイター『X』発売を記念して、 カプコン主催のメディア対抗スパズル大 会が開催された。招待文句は、「女の子だ けのスパズル大会」。だが心の広いカプコ ンのこと、「女性とみなされる姿の方々」 も参加可能で、会場にはぬいぐるみまで 参入、大阪わいの大会となった。試合前 の練習タイムでは、各メディアの奇麗と ころがこぞってパッドを握り、パズル対 戦にいそしんだ。

ライター/稲垣美緒 MINAHER



だがなんと、棚ボタ戦でも負けてしま った編集の是枝織。全員でため息をつい て臨んだ表彰式で、不意に名前が呼ばれ た。「本日一度も勝てなかった方に、特別 賞です」。商品はなんとディオールの香水 セット! でも、やっぱり恥ずかしいか ら家で練習しよう、と大会帰りに揃って スパズルを買う私途の姿があったのは内 継、ということにしといてね



その

試合は、総当たりのリーグ方式。 中から一番勝率の高かった人が決勝に進 み、最終的には、SS・PS各プロックの優 勝者同士が真の優勝者を決定するのだ。 奮戦したサタマガ編集部だったが、結果 は惜敗。全員が予選落ちでがっくり席を 落としたとき、一筋の光明が……

「棚ボタ戦」を行います、との主催者の 声。本日各リーグで惜しくも勝ちに恵ま れなかった人々で、特別賞を争うのだ





一 応報の編集のNも掲載記集のことで 何やら特別賞をGET、これを棚ホタで

STAR GLADIATOR





SHADOW UTER Dungeons and Dragons



本当はカラーたけど、時節ネタなので挑戦。 のほのとしたD&Dかいいね 本作りかんはって!



復活// D&Dコーナー。コ● ケのパンフにも思ったより口& 口のサークルがあるのにはビッ クリ。本作った読者さん、送っ てきてくれないかなぁ。



東京都/N8J ら移植してくが強い移植希望

冬野きまさの

ゲーセンで見かけたスーパープレイヤ **魚君がいた。リュウから始まり**パイソン ねーよ / 」。一 3 パープーなりね。 ・バルログ・サガット(X)まではこく-般的。最後はディージェイを確信してた が、なんとブランカ。なぜ? しかもへ ボい。よって5パーブー。次。 事ある毎に 画面を指差す女(2秒に1回くらい)。解 せない展開への訴えか、相手の腕前を衰 めてるのかは知らないが、格ゲーに指差

し確認は必要ないぞ。日パープー。激怒し 一(人呼んでパープー)特集その1。負け て簡体を蹴ってリセットさせた男か相手 る度に強いキャラを出す、いわゆる出世 に古円を叩き付けて一言。「てめっつまん

> 昨日もヘンな人に遭 過りメーカーボケ - したか、14%から 幻りはかりしつつも ·参注"主 入 海红矿器(7) 僚と終確認士 独は恐 特におののいた



今回は我らがサタマガ女性陣が惨敗した戦利 品??スパズルポスターをなんと20名に。1/16 必着、下記の住所に「ハロカブ・愛! スパズ ル」係まで。通常の役稿も下の住所へね

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱 崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部内

「ハローカプコン」各係まで。

The Future Is Now SNK#-4~-9*http://www.neogeo.co.Jp



サターン版KOF'96、発売日が12/ 31に決定しました/ RAMカート リッジ対応で移植度は今回も。「限 定KOFダブルバック」は'95と'96め

フルセットで9.800円/ 私も思わ ず予約してしまったほどのオススメ 品。これで正月もガンガン対戦しよ 来年もよろしくね/





SNKファン期待の大型パンド "ザ・ パンド・オブ・ファイターズ。彼らの デビュー曲や楽しいDJ番組が詰まっ たアルバムが登場する。今回はアフレ コ現場の直撃取材をしてきたぞ!

草薙京役 野中政弘さん

「京は目立ちたがりなので、ギターは ピッタリですね。僕自身はコードを押 さえられるくらいなんですけど (笑)。 バンドということでさすがに人前では 度とはいがみ合わないようにしてます けど、カチンと来たら「なんだと!」 てな感じになっちゃいますね。それを 他のメンバーがまあまあとなだめるっ て感じかな」

八神庵役 安井邦彦さん

「京とは相変わらずケンカばかりして ますけど、ケンカするほど仲がいいっ ていいますからねぇ(笑)。庵の歌う歌 もあるんですけど、他の人達は明るく て軽いのに、庵の歌は暗くて重いんで す。まあすべては乞うご期待ですね!」 テリー役 構本さとしさん

「本当はヴォーカルがいいなと思うん ですけどね。でも、テリーはパワフルな ドラミングを披露することでしょう」 ナコルル役 生駒治美さん

「パンド内ではいつものノンビリした ナコちゃんですけど、番組ではいつも とちょっと違うナコルルに会えますの でお楽しみに」





SNKふり一くズ集いの間



/浅井ヒロシ

今回も元気な投稿、たくさんありかとう。近々、豊橋す る新作、「リアルバウト競技伝説スペシャル」のおハガ 牛も募集するよ/ それでは紹介いきます/



•1996

神奈川県/イムア 「天草陽臨」で早く天草マスクーにな てくださいね 美しいイラストは 天草四郎への愛が伝わります

埼玉県 進むにつれて2 芽たくみ 人の関係がよ やしやにな

開丸の剣術指南其の弐!!



(禁刀流 小雨で飛 んできた緋雨関丸) 緋雨闌丸風ごめんな

さい。今回も僕がこのコーナーを担当 させていただきます。前回のCPU戦攻 略では指南することができなかった、 多少細かい部分の補足です。まずCPU で多少きついと思われるのは花臓院骸 麗さん。彼には跳び込み攻撃から連続 技を狙わないで立ち中新りを主軸に開 います。立ち中斬りを先が当たるよう に出すと食らってくれることが多いで す。当たらずに跳び込まれた場合はガ ードをします。鉄確さんは百間落とし を出すことが多いので着地した瞬間に 防御崩しを出してから確実に攻撃を入 れるようにしましょう。幻十郎さんも ちょっときついです。跳び込むと桐間 光翼刃で返されることが多いので注意 彼の技の際に合わせて地上で立ち銘斬 りと立ち中斬りをチクチク当てましょ う。時間はかかりますが確実に通用す

る戦術があります。羅刹の練刀流 小雨 で桐腐 光翼刃を誘えるのでその隙を 攻撃します。制限時間内に解きたい人 にはお薦めできないです。後は破沙震 さんでしょうか。破沙羅さんには跳び 込み連続技と立ち中斬りを主軸にして 聞います。彼がジャンプしたときは空 刺しを出すことがあるので、立ちガー ドしてから踏み込み立ち中斬りなどで 確実にダメージを与えましょう。そし て関王丸さんですが。僕が修羅である なら比較的有効な戦術が一つ。緋刀流 五月両斬りを覇王丸さんに当たるか当 たらないかの位置で出すと、ガードし てから烈震斬を出して食らうか跳びる んでくれて食らうことがあります。で も位置が悪いと跳び込み強斬りを食ら うので注意しましょうね。福刹なら確 実ではありませんが、幻十郎さんと問 様に辞刀流 小雨で奥義 弧月斬を誘え るので着地時に強斬りなどを決めまし ょう。では、今回はこの辺でもう行きます。

武士道烈伝、新紅郎、天華降臨、 なんでもこい/ プレゼントも用 息して待ってるよ/ では、読者 の皆さんもよいお年を。また来年 「SNKワールド'97」で会おうね。 来週はいよいよサムスビ特集/

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱 瞬町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン貿集部内 SNKワールド 97」係まで

【特選パンフ当選者発表!】長野県/日和さん、大阪府/片山幸一さん、神奈川県/イムアさん、 宮崎県/浅井ヒロシさん、石川県/井上彫子さんにプレゼント/★武士道烈伝もいよいよ動き始 めたぞ。 瓦板も復活の兆しが。 早速おハガキカモン/

サターンソフト

文略Data Search

全員制覇を目指すあなたへ贈ります······· Vol.6



きゃんきゃんバニー・プルミエール2

- ●キッド●発売中●7.500円●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイのみ●18歳以上推奨●カレンダーCD付き

メーカーからの 一言アドバイス きゃる? えっとぉ~このゲームに登場する6人の女の子は、とぉ~~っても個性豊かなのダァー!! | 人 | 人を攻略するのは簡単でござるが、同時に6人攻略となると一、一般ビーボーだとチョット無理だねシャラ~ン。でもエグいことすると「何だよこれ!チョットざけてんじゃない?」ってな具合に簡単バルバルなのよっ ふ~……っでヒント。MAP画面で移動できる時に、居酒屋玉蘭と自宅に行きすぎると6人攻略はでっきないよ~ん。

第1章 女の子に嫌われないための初級編

オリジナルのパソコン版は、ナンパシミュレーションの草分け的存在の「きゃんきゃんパニー」シリーズ。その最新作がサターン用となって登場だ。攻略の基本はズバリー選択肢」。正解を探すためにメモ書きは必須だ。筆記用具を用意して選んだ項目を書き残していこう。選択は基本的には×=まず

い/○=普通/◎=OKという3 択のみ。とにかくまずい選択だけ は避けていこう。選択のミスはあ とあと取り返すことが可能だが、 環のように最初のうちしか登場し ないキャラはちょっとした暴言が 命取りだ。幼なじみとはいえ、や はり親しき仲にも礼儀ありなのだ。 他の女の子と鉢合わせしてしまっ た時は、上手にフォローを入れよう。嘘をつくのは嫌だ! と本音 ばかり語っていると、相手にされ なくなる。彼女たちのナイトにな ってあげる気持ちで時にはピエロ に、時には力強く、時には優しく、 たよれる男性を演じてあげよう。 余談だが、主人公って以外とハン サムだったのね。



時間調整も大事!

主人公が移動できるのは11時から20時まで。アルパイトをするとその日は終わりになってしまう。移動して女の子と出会うと30分経過、女の子がいないと10分(アルパイト直前の有紀の場合も10分)経過する。女の子とアートすると2時間経ってしまうので注意しよう。逆に居酒屋・玉蘭は時間つぶしに最適のポイントだ。



居通尾「王樹」にいるのは王蘭ちゃんという、ハソコン也の発売元、カクテル・ソフトのゲームに登場しているキャラなのた

ちょっとお得なタウン情報

6人の女の子だちは、ランダムに登場するようで実はちゃんとした法則性がある。マンション前でいきなりひかると衝突した後は、アーケード、公園、プティックと、どこに行っても環が登場する。また、環と3回会わないと、亜矢子との再会はできない。決まった場所にしか現れないのは、お屋敷の日赤緒と、パーガーショップ「Pia♥キャロット」の有紀。イベントが成立すると現れなくなるが、公園で会えるのは日奈緒とひかるだ。アーケードとプティックは環、亜矢子、友恵、そしてひかるにも会える重要ポイントだ。



行ってみよう いいことかあるかもントだ イベントが起きなくなったらマンション前にはひかると会えるポイターはひかると会えるポイターはひかると亜矢子しか現れないその他のポイントも紹介 ケームセン

女の子の感情は常にチェック!

選択肢に正解するとピロリロリ〜ンとか鳴ると嬉し かったのだけど……、ちょっと残念。そのかわり導き の星がリアルタイムで変化するのを正解したのかどう かの参考にしよう。また、全体MAPで卵をクリックす ると女の子のラブラブ度が一目でわかり、女の子自身 の声と七福神たちの声を聞けば、ボイントを稼いだか どうかもチェックできる。まずい選択肢を選んだ場合 は女の子の表情が一瞬険しくなるのも見逃さないよう に。一度のプレイだけではまず全間正解は不可能。セ ープポイントを活用しながら、地道に進めていこう。



合わせした時のことを考えると、恐いけばウハウハ気分だけど、みんなが鉢ているのだ。全員の甘い声を一気に聞ど、実は6人とも卵がヒンク色になっど、実は6人とも卵がヒンク色になった。

C株アイデス/カクテルソフト/株キッド [整]

6人いる女の子のうち、お嬢様の日奈緒、OLの友恵 は選択肢が少ないので、比較的落としやすいキャラだ。 バーガーショップの店長代理の有紀は、選択肢がラン ダムで発生するので最短攻略は困難だが、バイトを繰

り返し行っていれば必ずデートにこぎつけられるだろ う。また、日奈緒はヒロインとして位置づけられてい るらしく、イベントアニメが他のキャラより多い。ス ワティが活躍するのも日奈緒のストーリーだ。



東山日奈緒

出会いの条件は2日目以降の公

園(11時~13時)。環と亜矢子に会

っておかないと日奈緒との出会い

は起こらない。日奈崎の攻略はズ パリ「お屋敷に通うこと」。 攻略に

は6回通う必要がある。よって6 日目から通い始めても間に合わな

いので注意。日奈緒との別れ際に

「明日のお昼にお待ちしてます…」

と言われるが、夕方になっても会

ってくれる。なんと19時過ぎでも

OKだ。会う約束をしてすつぼか

すと、1日前の状態になるみだい

(同じ台詞なのだ。これってアジャ

ヴ?)。とはいえ、一度決めたら毎

日通うようにしよう。日奈緒の父

の質問には何と答えてもOK。田

親が別居して寂しがっている日奈

緒を優しく包んであげたい。

高名な画家の箱入り娘。世間知らずでおっ とりした性格。やや身体が弱い。

公園でハンバーガーをほおばる日奈緒ちゃ



有紀と同時攻略を目指すのであ れば、14時以降はお屋敷に行って はいけない。日奈緒と会うことは アートを意味するので、2時間経 **過してしまうからだ。また、一度** だけ公園でのデートイペントが発 生した時があった。いろいろ隠れ たイペントを探し出すのもこのゲ 一ムの楽しみ方だ。ちなみにエッ チの後にもさらにストーリーガ!!



分好きになってしまっ 公の前では

篠原 友恵 出会いの条件は2日目のパーガ

ーショップのパイト中にお客とし て現れる。3日目にアーケードで 出会わなかった場合、再びバイト 先を訪れ、配達可能力の確認をし てくる。配達イベントはその次の パイト時になるので、最短をめざ すなら毎日パイトして、3日目の お昼にアーケードで出会っておこ う。彼女は大会社の御曹司に融資 をネタに言い寄られて困っていた のだ。攻略のポイントは、友恵の 事務所への配達イベントを除いて 事務所に9回通って、尾崎に2回 会っておくこと。それからプティ ックへ行こう。それまでは昼のア ーケードで何回も食事するハメに なる。パーティに招待されたら約 束の時間に必ず事務所に行くこと





実は会社の経営者。仕事に情熱を燃やすキ ャリアガール。スタイル抜群







2人きりの事務所でエッチシーンに突入 ダイナマイツなボディにクラクラ!! 友惠 さんの選択肢は「仕事」重視、「さからわな いょ「キレイですよ」がキーワードだ

檜山 有紀

主人公の勤めるパーガーショップ店長代理 仕事熱心だが気が弱く、将来を悩んでいる。

出会いの条件は、初日の16時を 経過すること。すると、強制的に パイト先に移って、有紀が普段着 でやって来る。毎日バイトする砂 要はないが、取りあえず前半は毎 日予定に入れた方がいいだろう。 彼女への注意点は、むやみにデー トに誘わないこと。また15時50分 ちょうどにバイトに入ると選択肢 が出てきて、分岐が発生している 可能性もあるので、15時過ぎにす **ペパイトに入るのではなく、15時** 50分に入るようにしよう。その他 の攻略のポイントとしては、メッ

セージが同じになるまで仕事中の 有紀を訪ねておくことだ。あとは 選択肢で正解を重ねるのが大切だ が、バイト中のイベントは20種類 以上ある上、ランダムで発生する のでとてもやっかいだ。 これにつ いては下の囲みを参照のコト。





卵をクリックして「頼りがいのある人だと 思います」なら、デートに誘ってOK



紅茶イベントはデートの前に発生すること も。腫ウルウルな有紀ちゃんがかわいいね

ペイト中に起きるイベントは20種類以上 あり、しかもランダムだ。キーワードとし ては「すぐやる課」、「素直な感想」、「的確な 処理」といったところ。好みのタイプと、 店の配置変更はどれを選んでもOKC

有紀はチェーン店のオーナーの娘として 必要以上に頑張ろうとしている。彼女の期 待に応えるというより、彼女の仕事を減ら してあげる優しさを見せよう。不必要にデ ートに誘うと、ポイントが減るので要。注意

登場キャラクター個別攻略 その2

さてさて残りの3人についてだが、環は初日の選択 肢が肝心。ひかると亜矢子は同時攻略をした方が成功 しやすいだろう。オープニングのムービーで2人が主 人公を取り合うシーンがあるが、実は三角関係のスト

ーリーが展開するのだ。本当は仲の良かった2人の誤 解を解いてあげるのが主人公の使命なのだが……。そ れにしても環の胸は大きい、バストは95センチあるら しい。男としてこれにソソられない人はいないだろう。



出会いの条件は、初日ひかると ぶつかった後に現れる。アーケー ドでも3回会えるのだが、ゲーム センターだと選択肢が1回増える ので、立ち寄った方がお得かも。 初日に「えへ、何か照れくさいね」 という状態で終了しなかったら、 残念だがリセットしてやり直すし かない。2度と現れてくれなくな るのだ。その後、亜矢子のストー リーが進行すると、プティックの 前で頭と再会できるハズだ。ここ での選択肢を上手にこなせば、早 速デートが可能になる。有紀との 関係を聞かれたら、気のせいと答 えよう。嘘も方便とはこのことか。 高校時代の同級生。お互い異性としてより も友達としてつき合っている。

プールでデートしていると、海水 沿の写真が見だいとせがまれるの で自分のアパートに戻ろう。腕に よりをかけて料理を作ってくれる。 実は環は、主人公に美味しい手料 理を食べてもらいたくて料理学校 に通っていたのだ。そして2人は 友達の関係を超えることに……。



選択肢は素直に選んでいいだろう。 キーワードは「セクハラは不可」、「俺 はナンパじゃない」、「環を女の子と して見る」の3点だ。まずい選択を2 回以上すると、そのまま現れなくな

ってしまうので細心の注意が必要だ ぞ。悪友で男友達のように見られて いた主人公だからこそ、環は女性と して扱われたがっているようにも見 える。



兄弟のようにじゃれ合う2人だが、しだい にお互いが抱く感情に目覚める



男モノのシャツで台所で朝食を作ってくれ る場。愛しくて思わず抱きしめてしまう

気が強くかなり頑固で負けず嫌い。やはり

油人のせい? 家庭教師になってあげよう。

出会いがしらの衝突は恋愛ゲー

麻川亜矢子

オープニングから始めると、バ イト先に初めて登場する女の子。 再会は、初日に環と3回会ってか ら。マンション前でも会うことが できるハスだ。とりあえずパフェ をおごつてあげよう。その後は街 で何回か見かけるが、ひかるの家 庭教師イベントが発生しない限り、 亜矢子も攻略はできない。 かくし てそのイベントが発生すると、口 げんかを始めるだり、さらに初日 に粉れたひかるのパンティガポケ ットからでてきて大騒ぎ/ 大ビ ンチの主人公はどうなる? 実は 彼女はとつてもいいコで個人的に お気に入りのキャラです。

異択肢の傾向と対象

彼女の前ではちょっぴりキザなセリフ を口にしてみてもいいが、基本はあく まで自然体で推しよう。キーワードは 「質質開鍵」、「マジ」、「彼女とは夜違」 かな、受験目詢前のひかるを連れ回し、 カゼのせいで不会格になったと誤解し ている。実はT大に現役合格できるく らいの顔の良いコらしい

わがままで、ちょっと見はチャラチャラし た女の子。実は友達思いの秀才なのた

ダーリンと呼んだり 人公をハンバ









桜庭ひかる

れのマンション

ムの常套手段だが、ポニーテール といい、メガネといい、 かなり狙 ったキャラかも。さて攻略のポイ ントは、やはり選択肢。亜矢子に 比べると感情パラメーターが上が りにくいようだ。ただのお隣さん ・不思議な感じの人→これからも いいお隣さん→類りになるいい人 まで、とかなり苦労する。家庭教 師のイベントを出現させていない

場合、ひかると亜矢子はゲームセ ンターの出会いを最後に出現しな くなる。そうなったら残念だが最 初からやり直しだ。ヒントは「16 時以降のマンション前だ」。

軽択肢の傾向と対策

キーワードは「下心は捨てろ」、「老妻 心」、「小さな親切」、家庭教師では「バ ーフェクト英熱語」を選び、「try」、「few」 と答えればいい。ひかるは後妻の加奈 さんを実際にお扱さんと呼べずに悩み 自分につき合って亜矢子が、個人したと 思い込んでいる。それらの誤解を解し てあげよう

6人同時攻略を目指す上級編

いよいよ全キャラ同時コンプリ 一トを目指した上級編にチャレン ジ。1人ひとりの攻略は比較的簡 単かもしれないが、全員となると

思い出のKISS♥

アニメを含め、ブルミ2ではキスシー ンが多い。おまけカレンダーCDのほ うもチェックしておくといいぞ。





100 1111





前上がりの夜空に月の光。神秘的なムードに おしゃべりはいらない。風呂上かりの日奈緒 ちゃんは ほのかにシャンフーの匂いかした 各々のフラグがパズルのように入 り組んでいるために、自力では余 りにも困難だと思われる。そこで このページでは、そのほつれた糸 を解きほぐすためのヒントを書い ていこう。

また全キャラを攻略すると、実

はとてもいいことがあるらしい。 特にスワティが好きだったら、迷 わず狙ってみてほしい。また、全 CGを見るためには、全員攻略はも ちろん、いろいろな進み方が必要 になってくる。きゃんパニマスタ 一への道は険しいのだ。

初日は、環、ひかる、亜矢子を攻略する。16時を 過ぎると自動的にバイトモードに入ってしまうので、 バイトの直前に亜矢子にパフェをおごろう。 2日目は、すぐ日奈緒に会ってもいいが、有紀に会

っておくといい。仕事中の有紀に会っておかないと、 有紀とのデートの日程が遅くなり、全キャラの攻略 が難しくなるからだ。パイト先で友恵が登場して、 これで6人全部の女の子と出会ったことになる。

3日目は、友惠とレストランで昼食。環とデートの 約束ができなかったらやり直しだ。パイトには15時 50分ちょうどに入っているのがペストだ。

4日目は、環のアートは12時50分まで待たせられ るので、有紀やひかるのイベントを進めておこう。 パイトの予定を入れていたら、手帳の時刻をクリッ クしてキャンセルしよう。

5日目は、友患の事務所に行こう。友恵の事務所は 中 合計9回通わなければならないので、毎日分散して 通おう。放っておいた日奈緒もここから毎日通わな いと終わらない。有紀とアートの約束ができなけれ ばやり直して再チャレンジ。

> 6日目は、有紀からデート時間の変更の電話が入 る。パイトの予定ガ入っていても無視されるので大 丈夫だ。その有紀のデートは15時50分まで待だせら

れるので、その間にひかるを攻略しておこう。

7日目は、やはり友恵の事務所へ、ここでパーティ の話を聞けなければやり直しだ。友恵と一緒にパー ティに行く約束をしたら、ひかるの家庭教師、そし て亜矢子との三角関係モードに入る。うまくごまか して、19時過ぎに日奈緒の家に滑り込めばセーフ。 主人公にとってもっとも長い1日は、この7日目か もしれない。ここまでくればコンプリートは目前だ。

8日目からは、ようやく日程に余裕ができる。やる ことといえば、日亲緒の家に行くことと、友恵の指 定の時間に事務所に行くだけだ。ここで、大ヒント を1つ。亜矢子とマンション前で必ず会っておくこ と。すると帰宅後とんでもないことが起きるのだ。

9日目は、日奈緒の家に行ってからパイトに行く こと。するとある女性から電話がかかってくる。有 紀に気をつかわずにパイトは遠慮なく休もう。

10日目は、ひかると会ってから日奈緒の家に行く ことでめでたく全員収略が完了するハズだ。

さてさて、そうなると気になるのガスワティとサ ワティの女神コンピだが、残念ながら彼女たちとの エッチシーンは用意されていない。それでも6万色 と美しくなり、フルボイスでしゃべりまくるブルミ エール2は、ストーリーも大充実。きゃんパニシリー ズを代表する作品としてお薦めだ。

きゃんバニワールドをもつと知るために

原作となったパソコン版は、 89年「きゃんきゃんパニー」

90年「同 スペリオール」

91年「四 スピリッツ」

92年「同 アルミエール」

93年「問 エクストラ」

94年「同 リミテッド」

がPC98用MS-DOS版で発売さ れた。そのうちスワティが登場す るのは、プルミエール以降だ。 Win95用では、プルミエールが発 売中。(以上カクテル・ソフト)。また PC-FX用にエクストラガ発売中。

また、ピンクパイナップルからは 「きゃんきゃんパニーエクストラ」の OVAが、Vol. 1~Vol. 4まで発売 中(通販のみ)。こちらは吉祥天女の シュリーが登場して、スワティをや きもきさせている。

OVAのキャラガポスターやセル 面になって、トーワジャパンから発 売されているのも見逃せない。こち らはゲーセンを探すしカ入手方法は ない。さらにフィギュア化も予定さ れているぞ。どんどん広がるきゃん パニワールドに期待しよう。

きゃんパニプルミ2の攻略本が出るよ♥

きゃんパニブルミ2の攻略はい カガでしたか。手引きとなるよう に具体的な表現は最小限にとどめ ました。最初から全キャラの攻略 を目指してもいいけど、やはり好 みのキャラー筋に萌えるのが本道 かな。さてこれより詳しい攻略は 来年2月発売予定の「きゃんきゃ んパニー・プルミエール2-攻 略&股定資料集一」を見てね。キ ャラクターの設定や、具体的な攻 略を掲載したMOOKとなるので、 きゃんパニファンは要チェック!!



サターンソフト

政略 Data Search

ほんとうに楽しんでもらいたいソフトだからここまでします Woll7



西曆1999

- ●BMGビクター/ロボトミーソフトウェアINC●発売中●5.800円●アクション
- ●1人プレイのみ●18歳以上推奨

ライターからの 一言アドバイス

全21ステージの悩みどころに迫る!

兵庫県の中野真一郎クン見てますか? 「西暦1999」の攻略記事ですよ。普通よりちょいムズめ、という謎解きのバランス調整にてこずっているプレイヤー諸氏に、あくまでもKEY(手がかり)とし

ての助言をしていきます。あとは 実際にその場所に行ってみて、周 囲をキョロキョロしてみれば、突 破口が開けるはずです。つねに"精 造の必然性"を意識してマップを 眺めるクセをつけておこうね。

テラム

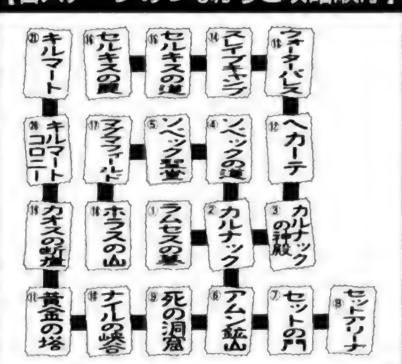
ラムセスの墓

ゲームのスタート地点であり、秘密を 入手した時にいったん戻るべき場所であ る。道なりに進んでいけばガンが手に入 り、ラムセス王の棺にもたどり着ける。 その際にエレベータや火薬臺、スイッチ の存在も学べるようになっているのが親 切だ(?)。じつはココ、一番最後に訪れ る場所でもあり、その際には新たな通路 が出現する。行き着く先に待つのは……



この、なんともテクスチャーのミステリアスなことが。世界にグラと引き寄せられますね。

【各ステージのつながりと攻略順序】



カルナック

道なりに進むと、交差点というか通路 がいくつか伸びているちょっとした広場 に出る。最初のうちは右手の通路の先に ある "カルナック神殿" 行きのラクダの 場所にしか辿りつけないので、そうする。 *カルナック神殿*でイクンプテットの数 を入手したら、左手のオペリスク(方尖 塔)がある広場に向かい、段々になって いる壁沿いを登って、"ソベックの道"行 きのラクダに乗ろう。ラクダの前には立 ち塞がるようにアヌビスがいるので気を 抜かないように、なお、イクンプテット の靴があればタイムシンボルが入手でき、 それに対応した黄金の雁も開けられるが、 部屋の中にはいくばくかの前とウエボン フルパワーアップアイテムしかないので、 わざわざ取らなくてもいいかも。

"ソベック聖堂"でソベックのマスクを 入手すると、マップに俄然広がりが出て くる。"ソベックの道"行きラクダ付近の 水路を潜水して進んでいくと、それまで



徐々に移動範囲が広くなっていく構造なので、 ラクダを見つけ次第。さっさと次に行こう

覗き窓から存在の確認だけはできたアンク(ヘルスゲージが1つぶんアップするアイテム)と、パワーシンボルが手に入る。さらに水路を先に進むと全体マップがあるので、ヘルスに余裕があればゼヒ。シンボルに対応した黄金の扉をくぐって道なりに進むと、仮面ライダーの戦闘シーンのロケ地のような場所にたどりつく、そこにある水路(結構長い)の先には「アムン鉱山」行きのラクダが控えている、という寸法。

西暦1999 愛の劇場①

●「西藤は999」を制作したロボトミー・ソフトウェアは米国の新鋭ソフトハウス、32ビットコンシューマのオリジナルで約2年前から開発を進めていたというだけあって、その30 エンジンのクオリティの高さは白眉もの。2年前といえばはソフトウェアの「DOOM」が世界的にヒットしていた時期だけに、スタッフの気含も相当のものだったと思われる。

りカルナックの神殿

マシンガンが神殿入り口手前広場中央 に堂々と置いてあるので、堂々入手。建 物に入るといきなりアンクがあるけど、 ジャンプの高さがちと足りないので、イ クンプテットの靴を履いてから再挑戦を。 神殿内のシンボルは、タイムシンボルー ウォーシンボル・アースシンボルの順番 で手に入るので、多少の行ったり来たり は覚悟するように(ウォーシンボルが置 かれている狭い足場の上にうまく着地す ると、ヘルスフルパワーアップの御歌美 がある)。アースシンボルに対応した黄金 の扉をくぐると眼下に通路が見える。火 の球の途切れる隊をうかがって着地し、 先に進もう。坂道を降りたところにある スイッチを作動させると、上の階層で行 き止まりと思われた場所の壁が開くので、



いかにもアヤしい行き止まり、他の場所でスイッチを作動させてからもう一度来でみよう

あとは新たに出現した通路を進んでいけば、ジャンプカがアップする秘宝、イクンプテットの靴が手に入るハズ。

途中で発見できる。いかにも書っぽい 緑色の床の通路(ヘカーテ行きのラクダ が特機)は、アンクレットの祈りを入手 してから改めて挑もう。

ソベック聖堂

まず最初に大広間左手の扉をくぐり、 ウォーシンボルを手に入れる。ついでに その部屋にあるスイッチを作動させて、 ロフトの一発死トラップを解除しておこ う。ひとまず引き返し、今度は大広間の 右手の扉をくぐり、ズンズン先に進む。 一発死のトラップが二重に張り巡らされ ている通路の前に出たら床のスイッチを 踏み、背後の壁を開けて、トラップを一 定時間解除するスイッチ(×2)を作動 させよう。通路先の床穴を降りた場所(さ っきのロフトだ) にあるスイッチを作動 させれば、その部屋の扉が開き、あとは 一本道同様でタイムシンボルが手に入る。 タイムシンボルに対応した黄金の豚の先 には長時間の潜水OKの秘法。ソペックの マスクがあるので、入手してそのまま水 路を進み、脱出しよう。キルマートのセ プターを入手すれば、マグマフィールド* への道が拓けることを忘れずに。



この背後の懸向こうにあるスイッチは何度も 押せ直せるので、モタついたらやり直そう



胃が痛くなるジャンプ移動が**患**続するステー ジの山場。この先にはタイムシンボルが

通信機器の謎

オプション画面に何食わぬ顔で存在する "通信機器" なる項目。エジプト到着時にパラバラになったトランスミッターの破片(全部で7つ)をいくつ回収したかを確認できる。ゲーム上、通信機は全部揃っていなくても困りはしないが、エンディングの内容にモロ影響するので、英雄としての誉れを受けたい人は、意地でも部品をあつめて通信機能を回復しておこう。パーツが隠されている(?)場所はマップ移動画面で信号音が鳴るので、あとは実際にそのステージをプレイして、



手りゅう弾や大ジャンフか通信機器パーツを 入手する鍵 これは自力で探してみてね

信号音が大きくなる場所を念入りに調べ てみよう。きっと不信な地形があるはず。

→ ソベックの道

スタート地点からまずは右側に進路をとり、溶岩の池の向こうにあるウォーシンボルを入手。中継の足場に乗っている 火薬壺は、跳び移る前に破壊しておくこと。したらばスタート地点まで逆戻りし、 今度は左側の段々を登っていく。断塵絶 壁を横切る橋の先にある黄金の扉をくぐり、行き止まりの出っ張りの上に跳び乗り、タイムシンボルを手に入れる。覗き窓から見えるアースシンボルが次のターゲットだ。ふたたびスタート地点に戻り、右側の断崖を駆けのぼり、今度は岩がゴロゴロ転がるゾーンを登りつめる。多少のダメージは覚悟して、一気に抜けるペ

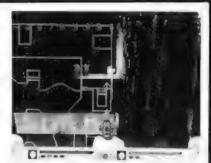


死と隔合わせのジャンプ移動の前には、邪魔 な敵をきれいに始末しておこう

し。タイムシンボルに対応する黄金の扉を開き、一番奥の部屋にあるアースシンボルを入手すれば "ソベック聖堂" への道が拓く。部屋中央の踏み式スイッチはトラップ作動用。よけて通るのがベター

アムン鉱山

水脈の奥深くにあるアースシンボルを 入手し、それに対応した貧金の脈を開け、 手りゅう弾を手に入れる。以後、通常の 洞窟の壁とは明らかにみてくれが違う部 分にそいつをぶつけていけば、どんどん 道が拓ける。新たな水脈を見つけたらふ たたび集潜り。深い場所の水路から順番 に探楽し、パワーシンボルの前に塞がる 柱を引っ込めておこう。シンボル入手後、 大穴フロアの上空をジャンプして黄金の 腫をくぐり、下に落ちないように道なり に進んでいくと、最初にアースシンボル を入手した水脈の天井付近の高さの足場 をジャンプで渡っていく場面になる。こ こで転落してしまうと脱出不能になって しまうので、慎重にコントロールしよう。 無事 "セットの門" 行きのラクダの場所 までたどり着けばお慰み。もし、アイシス のショール。を入手したら、大穴の底に 軟着陸し、"ナイルの峡谷"へと進もう。



ゴール近くでは正面から火球が飛んてくる。その場ジャンプでやり過ごしてからゴーノ



とんでもない深さの大穴 落ちたら即死なので、ファースト・チャレンジの際は完全無視

セットの門

まずは高台にあるスイッチを作動させ、要塞への入り口を開ける。周囲を深い場で囲まれた要塞の外周をなぞる感じで足場が点々と続いているので、道なり(左回り)にジャンプ移動していく。万一足を滑らせても、マグマに触れないように要塞入り口地点に戻れば復帰できる。パワーシンボルに対応している黄金の原をくぐると要塞中央部に出る。一見行き詰まり風だが、入って右手の壁はじつは扉になっている。開けると奥に床スイッチがあるので、踏んだらすぐバックして、正面から飛んでくる火球の回避に備えよう。その火球は驚くことに、反対側の壁をブチ壊す威力を持っている。隠されて



要率外周の足場をジャンプ移動する際は、あらかじめハチを倒しておくように

いたタイムシンボルが護わになったところでそれを入手し、すぐそばの黄金の壁を開く。ここまできたら "セットアリーナ" 行きはほぼ確実だが、その前に通信機器を入手しておくのも悪くない。

西暦1999 愛の劇場空 ●「西暦 1999」はこのソフトの日本版タイトル。そもそもマスターアップした段階ではストーリーらしまものは一切なく、ひたすら破境や遺跡を探検するという内容で、マッフ構造などのパランス観査も格段にシビアだった。BMGビクターのプロデューサーの設備によって現在の状態に落ち着かなかったらこのコーナーで取り上げていたかどうか疑わしい。

E.

セットアリーナ

ヘルス、ウエボンそれぞれのフルパワーアップアイテムをまず入手。アリーナに降りたら左手の扉には近寄らず、アイテム壺をすべて破壊しておこう。下準備ができたらいよいよセットとの一騎打ち、ヘルスにまかせて、マシンガンを用いた接近戦で立ち向かおう。無事セットを倒すと右側の扉が開き、浮揚能力が備わるアイシスのショールが手に入るぞ。



セットのジャンプ着地後、一個操作不能になる。 すばやく賭場所を見つけて攻撃せよ

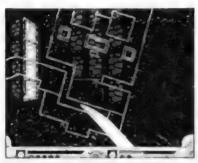
8

ナイルの峡谷

エレベータで上がった地点から左手の 通路を進めるところまで進んでみる。行 き止まりでたたずんでいると大轟音とと もに新たな道が開け、同時にタイムシン ボルが目の前に現われる。入手してから とりあえず元来た道を戻り、そのつきあ たりにある黄金の脈を開け、ジャンプで 向こう岸に渡る。板張りの回廊の行き止 まりからプラインドカーブに向けてジャ ンプすると、覗き窓から見えていたウォ ーシンボルが手に入る。残る黄金の扉を 開け、道の続くままに進むと、回廊左手 に見えていた、3本の巨大な柱の根元部 分(?)に出る。中央の柱を地中に沈める スイッチを作動させてから地上に戻り、 それによって行けるようになった場所に 行けば、残りの2本の柱も沈められる。 さらにそれによって行けるようになった 場所に行けば、"黄金の塔"行きを邪魔す る柱を沈めるスイッチが見つかるはず。



アイシスのショールの。浮稿能力も生かして、 右斜め前方の通路に潜り込こう



マップの高低差と目の前の地形の関係をよー く照らし合わして考えてみれば……ホラ!

黄金の塔

建物に入るなり、労せずしてタイムシ ンボルが手に入る。その瞬間、入り口広 間の左側のが開くので、選択の余地なく そちらの通路を進む。このステージに総 じて言えることだが、部屋の中央にある 火薬委は、離れた位置から手りゅう弾な どの即効性のある武器を当てて、その周 囲の敵を巻き添え死させることができる ぞ。黄金のをくぐり、エレベータに乗る と、腿下に一発死トラップとパワーシン ボルをたたえた場所に出る。もちろん、 落ちるとおじゃんなので、前方の足場(へ ルス、ウエポンフルパワーアップアイテ ムあり)に跳び移ってスイッチを作動さ せよう。入り口広場に戻ると、固く閉ざ されていた右側のが開いているはずだ。 ちょっと先に進むと、先ほどジャンプで 跳び越えたトラップの真下に出る。そこ の部屋のスイッチを作動させればトラッ プは引っ込むので、面倒くさいがもう一



こうは見えても、ソペック聖堂よりもトラップとスイッチの国際関係がわかりやすい

度戻って、パワーシンボルを入手しよう。そのまま下に降りてさらに先を進むと、床の大穴からアースシンボルが見える場所にくるのでそのまま落下、同シンボルを入手する。それに対応した黄金のをくぐれば、緑の毒を完全無効に、マグマでさえ即死を防げる秘宝、アンクレットの折りが入手できる。気になるマグマ向こうの足場には"カオスの断崖"行きのラクダがいる。ホラスの羽を入手したら、ふたたび訪れてみよう。

3

死の洞窟

スタート地点の目の前にある火薬壺を破壊して、中央の柱に穴を開け、地底へと軟着陸(降りる前に柱を一周し、全体マップを入手しておこう)。火炎放射器を取ると、同時に正面&後方の扉が開く仕組みになっているので、それなりの心構えをしておくように。以後、緑の竈沼をまたいでのジャンプ移動の連続によって、徐々に上の階層に向かっていく……という展開が続く。ルートはほぼ一本道なので迷うことはないが、神経が目一杯擦り減ることは覚悟しておこう。向こう岸から火球が飛んでくる場面では、通路の右側にはりついて移動すれば、直撃を食らうことはない。

ちなみに、この場面で下の様子を調べ



ニーの場合、正面・右・左の順番に足場を センフ移動する 高低差を見切れ

てみると、なんとも不信な横穴が見つかるはず。わざと足を滑らして中に入って みると……

眼下の足場にウォーシンボルが配置されている場所まできたらあとひと息。ばっちり入手して"ナイルの峡谷"行きのラクダさんがいる部屋へと向かおう。

ヘカーテ

池や柱を避けつつ前進し、いきなりコ プラステッキを入手そのちょうど真下の 足場にパワーシンボルがあるので、その まま降りてゲット。水路を通ってスター ト地点の池に戻ってから、通路から向か って左の黄金の豚を開け、跳び移れる足 場を頼って進めることろまで進む。 海床 の大広間を抜ければ(属を開けるスイッ チを作動させておくこと)、途中で見えて いたウォーシンボルの目の前に出る。入 手後、スタート地点付近にふたたび戻り、 新たな黄金のをくぐる。一見行き止まり の場所に出たら、柱の鉄柵の部分に手り ゅう弾をぶつけてみよう。さらにその先 に進むには、離れた位置にある2つのス イッチを作動させ、一定時間開いている をすばやく抜けなければならない。ここ さえ突破すればあとはアースシンボルま で一直線。"ウォーターパレス"行きの確 約切符入手、といったところ。



ここではまず高台に登り、下の始めかけて攻撃しておくのかよい。 発しておくのかよい。危険は少ないほとよい



スムースなスイッチ作動、無駄のないジャンフ移動なくしてここの突破はありえない

マシェット戦闘術

攻撃ボタンの押しっぱなしで左右に激しく振ることができる、接近戦用武器マシェット。一見役に立たなそうな武器だが、時と場合によってはこれで戦わないと非常に苦しくなる場面もあるからあなどれない。狭い地形で敵と鉢合わせたりしたら、中途半端な間合いを取るよりも相手の懐にもぐりこんでメッタ斬りを決め込むほうがはるかに効率がいい。もちろん危険とは関り合わせになるが、剣のグラフィックが目の前の敵にしっかり当たるように位置や視点をすばやく調整できるようになれば、もう病みつきになる。



うむきな域で挑めて、地上のクモにはたいのヒラニアにはやや前頭



西暦1999 愛の劇場(3)

●グラハム・ハンコックの「神々の指紋で、「創性の守護神」や、フランスのラムセスで他の伝統小説などで、にわかにエジプトプームが訪れている。「西熱 1999」をはしめ、ここのところサターンなどのゲームソフトにエジフトを駆材にしたものが多いといのもあながち無関係ではなきそうだ。そのへんについて、近いうちに本誌で経究してみたいものだ

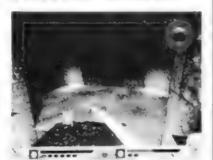
Ť

ウォーターパレス

スタート地点から向かって左右どちら のでもいいので、くぐって潜って登って タイムシンボルを入手する。念のため、 最初に両方のを開けておこう。対応した 黄金のを開けると爆弾岩の小部屋に出る。 壁とグラフィックが違う床に向けて手り ゅう弾を投げると、下への通路が出現 底奥にはウォーシンボル対応の黄金のが あるが、まずは壊れそうな壁に手りゅう 弾をぶつけてさらに道を開拓する。ここ でさらに下に潜ってアースシンボルを入 手するわけだが、あらかじめピラニアを 倒しておくなど、本当に必要最低限の動 きで挑むように、クライマックスとなる パワーシンボル入手シーンは、シンボル を取るとすべての通路が閉まるトラップ か作動する。急いで右側の通路をくぐろ う。水面に浮上した時にはアンクの御褒 美が待っている。"スレイプキャンプ"行 きのラクダとの対面も間近だ。



このステーンは水中移動かメイン 原題さポイントをばっちり確認しておくように



ここて左に行くとヘルス、ウエボンフルハワ・アラフアイテムか。でもアンクの方かいい

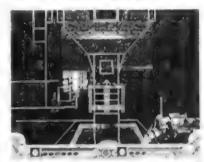
A.

スレイブキャンプ

スタート地点から左側のを通って先に 進むとパワーシンボルが手に入る。さっ そくそれに対応する、スタート地点にそ びえる塔の地下の黄金のを開け、最下層 部の二重構造スイッチを作動させた後、 電光石火のごとく駆け上がり、一定時間 開いている黄金のの横の(マップで見て 出っ張ってるとこ)をくぐろう。中でタ イムシンボルを入手したのち、それに対 応する黄金のを開け、道の続く通りに進 んでいく。スタート地点の塔の天井裏 (?)を通って、柱を引っ込める床スイッ チを踏んでから、最初にパワーシンボル を取りに行くときに真っ先に入った部屋 に行ってみる。天井にポッカリ開いた穴 を利用して上の階へと進み、アースシン ボルを入手。最後にウォーシンボルを入 手したら、ふたたびタイムシンボル対応 の黄金のをくぐって "セルキスの道"行 きラクダを目指そう。



トラップ解除後、両サイドの段々を軽妙に駆け上かって、元いた高台に登り直そう



目の前の柱をひっこめるスイッチ 開順こと にできた床の穴を利用して上を目指そう

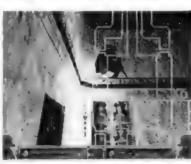
R

セルキスの道

マグマ地帯に入って右側の通路に入り パワーシンボルを入手。次は左側の通路 で賃金のをくぐり、U字状のマグマ地帯 を進む。中継となる足場は1個所だけ、 しかも上下に浮遊しているので、踏み切 りのタイミングは特に神経を遭うこと。 行き止まりでウォーシンボルを入手した ら引き返し、最初のマグマ地帯のさらに 奥の方へ進む。建造物内に入り、大広間 の通路に登ったらそのまま直進し、左側 の壁のスイッチを作動させたのちに部屋 の反対側の通路に跳び移り、しばらく開 いているをくぐる。2つの床スイッチ(通 路先のを一定時間開く)を踏んで一気に 通路を駆け抜け、アースシンボルを入手 したら、今度はさっきと逆対角線上にあ る壁スイッチを作動させ、同じく逆対角 線上にあるをくぐる。最後の、マグマの 峡谷を眼下にジャンプ移動する場面を突 破すれば"セルキスの罠"行き決定。



問題のU字マクマ地帯 前方の足場は頂点に きた時にジャンプするとちょうと薄隆できる

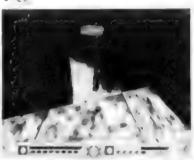


スイッチとは対角線上に対応している 作動 させたらすぐ反対側に跳び移ろう

ジャンプ移動の極意

「西暦1999」の基本アクションでネックとなるのが、狭い足場のジャンプ移動ではないだろうか。助走距離や踏み切るタイミングがつかめず、何度もイヤな自然落下感覚を味わった人も多いかと思う。そこで思い出してほしいのが、プレイステーションの3Dアクション「ジャンピングフラッシュ」のハイジャンプ時の画面。視点が自動的に真下向きになり、狙った場所へ着地しやすくなっていた。これをマネすればいいのだ。真下ほどでは

ないが視点をぐっと落とせば、踏み切り 位置も稼げるし、増地の微調整もしやす いぞ。

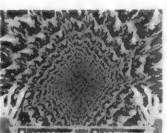


テマグマフィールド

いきなりタイトな浮遊床ジャンプ移動 が続く。まともな足場にたどりつくとラ 一のリングが落ちているので迷わず入手。 エレベータを上がり、一見何でもない通 路をジャンプで飛び越え(落ちやがる)、 ジェットコースター状の通路をズカズカ 進んでいくわけだが、道を塞ぐを開ける ため、2度ほど通路を外れてスイッチを 作動させる必要がある。くれぐれもマグ マに落ちたり火電の格好の餌食にならな いように。行き止まりの広間の中央にあ る総穴は、周囲がマグマで覆われている ものの、中央部は空洞になっている。ア イシスのショールの効力をフルに使って、 深奥部へと向かおう。途中、二又に分岐 するが、右側を選択すればヘルスフルバ ワーアップアイテムが手に入る。地面に 差いたら"ホラスの山"に行ける。



火竜とはまともに張り合わないほうが無難 スイッチ作動にのみ神経を集中させよう



マグマの駅に囲まれた破穴を幾下するトキト キシーン 左右の位置調整はLRボタンで!

→ セルキスの罠

マップの中に、ヘルスとウエボン、それ ぞれのフルパワーアップアイテムが配置 されているので(取るには手りゅう弾が 必要)、いざという時のために位置を確認 しておこう。セルキスは直線移動速度が 早いので、なるべく壁の陰や曲がり角か ら攻撃しよう。倒すとキルマートのセプ ターが手に入り、各地のパリアゾーンを くぐれるようになる。



通常距離ならマレンカン、密度されたら火火 放射器・ と、場面によって使い分けよう

西暦1999 乗の劇場(4)

●12月10日「西暦1999」を起動したユーザーの目に特が入んできたのは、見慣れたタイトル製造ではなく見知らぬオヤジのどアップだった。制作の担当を問い詰めたところ後の名前は"エズラ"といい、プログラミングのチーフ的な役割で強勢した人だという。彼の労をねぎらう意味をこめて「彼の诞生日」はこうなるとのこと。人種かせにも程がある

ホラスの山

このステージはシンボルが必要な黄金 のや、作動させるべきスイッチ類が一切 出ない。つまり純粋なアクション操作ー 一その中でもジャンプ移動が、ステー ジクリアの要となるのだ。

スタート地点から前進すると、板張り の橋が目の前に続いている。この上に乗 ると、一臓のタイムラグののち、下にス トンと落ちる仕組みになっている。万が 一そのまま一緒に谷底に落ちても復帰で きるので、ご心配なく。谷の左側の浮遊 のショールの力を借りつつ向こう岸に渡 ろう(ここで確認できるアンクは、いっ たんこのステージをクリアしてから狙う ように)。以降、足場から足を踏み外す



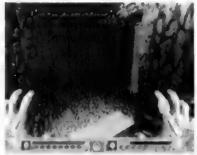
魔やハチはジャンプ移動を邪魔するヤな存在

と、復帰が難しくなるか、あるいはまっ 床に乗って野外の峡谷に出て、アイシス たく不可能になってしまう場面が連続す るので、心してかかるように。頂上にた どり着くとホラスの羽が手に入る。空中 を水平移動できるようになるので、さっ そく "黄金の塔" のあの場所に行こう

最初の足場からあらかじめ始末しておこう

カオスの断崖

スタート地点から左手を壁に当てて進 んでいくと、一撃必殺の武器マナクルが 手に入る。そしてスタート地点から右側 のマグマ池上空を進み、左に曲がってす ぐの小道に入って、一番下の足場(アー スシンボル対応の黄金のあり)に降りて みる。そこからマグマ沿いに飛行し、足 場をうまく利用してどんどん高度を上げ ていくと、最終的にはアースシンボルが 手に入る。この際、火電は無視してさっ さと先に進むのが得策。さっそくさっき の黄金のを開け、中のパワーシンボルを 入手してからスタート地点に戻り、そこ でジャンプした高度を保ちつつ、対応し た黄金のを開けよう(ここからじゃない と高さが届かない)。芋づる式にタイムシ ンボルも手に入るので、そのまま対応し た黄金のに入ろう。ここでは徐々に高度 を下げていき、横穴でウォーシンボルを 入手してから、黄金のを開けよう。

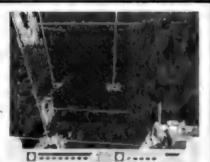


ちょっと進んでは乗っかれる足場に乗り、そ こからジャンプしてさらに高さを稼ごう



この高度は、ラクダ付近からジャンプしない と維持できない がんばれ!

まずは"カオスの断崖"同様、足場を利 用して徐々に高度を上げていく(途中に ある全体マップを取りもらさぬように)。 最上部のを開くスイッチを作動させたら、 いつのまにか出現した一発死トラップす れすれの高さ (天井に頭をこする感じ) で水平移動して右の足場に脱出。開いた の先にあるウォーシンボルを入手し、通 路伝いに要塞内に入る。開けとトラップ 解除のスイッチを→トラップの順で作動 させ、右側に進路を取る。エイリアンを 倒しつつ奥へと向かうと、一発死トラッ プが網の目状に張り巡らされた場所に出 る。空中水平移動を駆使して突破し、続 く金色の通路を踏み外さないように歩い て奥のアースシンボルを取る。あとは道 なりに進んでいけばパワーシンボルも手 に入るし、何より"キルマート"行きの ラクダと対面できるのが嬉しい。



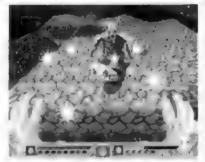
トラップよけ移動は、ちょっと進んでは足元 を見て、位置を確認しながら慎重に進もう



最後の一本道でも、一発死トラップの採問を 抜ける場面が多々ある。気を抜くなよ

キルマ・

スタート地点のすぐそばにあるファラ オ顔は、ピラミッドの外周に出られるだ ったりする。そこにはヘルスとウエポン のフルパワーアップアイテムがあるので、 ぜひ立ち寄っておこう。少し進むと、6 つの台座と6本の柱で阻まれたワープ/ ーンがある。台座に1つ乗るたびに、こ れまで手に入れてきた秘宝を1つずつ手 放すことになるが、柱を全部除去するた めには仕方がないこととあきらめよう。 通路(一部、踏み外すと即死のエリアあ り)を進むと、キルマートとの対決フィ ールドが見えてくる。ここでいきり立っ てすぐ降りず、その場所からコプラステ ッキで先制攻撃を仕掛ける。その後すご



ここまでの盛り上がりからは想像できないほ ど狡っからい最終対決。勝ちゃいいんだよ!

い勢いで接近してくるので、今度は火炎 放射器、手りゅう弾などでジワジワとダ メージを与える。本体が帰発して羽虫状 態になったところでやっとフィールドに 降り、接近してきたところを充電してお いたマナクルで一気に片づけよう。

古代エジプトに 眠るへんなもの

時期が時期だけに、もうゲームをクリ アした人もちらほらいるかと思われる。 まだの人はこの記事を読んで何らかのヒ ントなりインスピレーションを得て、投 げ出したステージに再挑戦しよう……と



まあ、ここまでは表向きな原稿。「西暦 1999」の神髄は、ここで紹介するダーク サイド・プレイに集約されているのだ! というのは言い過ぎにしても、6つの秘 宝をすべて手に入れた時点で、新たな宝 探しが始まるのは確かだ。"ホラスの山" で手に入るホラスの羽は、上昇はできな いものの、間高度を維持して空中を自由 に移動できる優れもののアイテム。以降 のステージの攻略に欠かせないのはもち ろんだが、この効力をすでにクリアした ステージで発揮させると、今まで行けそ

うで行けなかった場所 になる、ということも 忘れてはならない。そ してそこに隠されてい るのは、ゲームのスト

ーリーや攻略にはまるで関係ない、ロボ トミーソフトウェアの開発スタッフをか たどった像――名づけて "ロボトミー・ ドール たちなのだ! はっきりいって これらの隠され方は相当難しい。歪んで いる、とも言える。23体すべて見つけた アナタは彼方の世界のプレイヤーです。



見よ、この充実した表 情を!ちなみに彼は 前ページ導外で紹介し たエズラさんです

このへんの隠しかたは まだかわいい部類。中 には亜空間級の手順が 必要なものも



西暦1999 量の劇場で

「興奮 1999」か見せてくれたもの。エジプトムードたっぷりのテクスチャー。弾け飛げ、水面に落ちるとボチャンと音を立てる段塊、終谷にサブリミナルっぱく描かれている強度管 の模様、触キャラ同士の本気の殺し合い。そして、モロ鉄面に直撃するレンガ……。このゲームに出会えたことをラー(エジプトの最高神)に感謝します







'97年1月下旬 発売予定 5,800円(税別)

バーチャガン制造 ガンシューティング







Imperied the flerce -your-race gamepley and Incredible realism as you battle the invaders from ARIEA 51

el the thrill and intensity of the IIII-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown seas and fire away at anyone and anything that gets in your way.



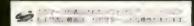


Area51® ©1995 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. Developed by Mesa Logic, Inc. Converted by Tantalus and Perfect Entertainment Ltd.
Distributed by GAMEBANK CORP., under sublicense from GT Interactive. Software Corp., under license from Atari Games Corporation. Area51 is at registered trademark of Atari Games Corporation. Midway is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies



企画:ソフトバンク株式会社

販売:ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ユーザーサポート Tel: 03-5642-8146 その他お問い合わせTel: 03-5642-8117





世界一の動物園をつくろう。





あの頃、連れていってもらった場所

子供の頃、憧れていた動物間。動物間に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。 そしてその運営をキミの手に要ねる。キミに任されるのは、廃国寸前の動物間。新しく動物を買ったり、図内を整理したり、 エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。図長さんの仕事は大変なのだ! キミの手で動物圏を救い、みんなが憧れるような動物圏を作ってほしい!











SOFT 企画: ソフトバンク株式会社 発売: ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本資源的町24-1 TEL03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定 標準価格5,800円(税抜)

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスタ・ 4コマDX 短数

ゲームボーイの大ヒットソフト「ボケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手 によるポケモンワールドに超期待!!

豪養執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいご★路みちる★山本まるみ★市川和彦 ★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠 定価750円 A5判・136ページ



4コマDXシリーズ第2弾好評発売中! にとうしんでん4コマDX 65000

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲ ーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆雄が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数 定価750円 A5判・136ページ



好評発売中

Super Game **Anthology Comic** Series



スーパーリアル麻雀PV パラダイス~オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美 少女たちが、オリジナルストーリーで大 活躍!真行寺たつや、うらべ・すう、宮須 弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコ ミック&イラストが満載!

定価980円 A5判・240ページ



闘神伝

アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを 収録 ゲームオフィシャルのキャラクタ ーデザインを担当した、ことぶきつかさ を筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、 Dr.モローなど豪華メンバーで贈る! 定価880円 A5判・200ページ



闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のブレイステーショ ン用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材 にしたコミック。4コマ漫画、イラスト 等すべて書き下ろしの作品を多数収録 した決定版。

定価980円 A5料・240ページ



豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション 用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2~ちょ っとだけ最強伝説」を題材にしたアンソ ロジーコミック。豪華執筆陣による描き 下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円 A5判・208ページ



ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気 の格闘アクションゲーム「ヴァンパイア ハンター」をアンソロジーコミック化。 豪華執筆陣によるすべて描き下ろしの コミックとイラストが満載!!

定価1,100円 A5判・224ページ

ソフトバンク ゲーム ノベルズ

月花霧幻譚

~TORICO~外伝



頽廃的な雰囲気に満ち満ちた〈時の街〉に漂い着いたサイモン。冷酷 卑劣な独裁者ゴードンの命により、永遠の幸福が得られるという〈月 の街〉への入口探しを始めるが――。過去の記憶という拠り所を失くして不安定なまま、彷徨い続けるサイモンの行き着く先は・・・?!

より鮮やかで よりスリリングな ——。これはもうひとつの月花霧幻譚である。 作家 竹本健治

好評発売中

福井健太 著 定価880円

OverBlood

~種を超える者たち~



シャマイム·ラボの地下でコールドスリープから目覚めたラズとミリィ。 記憶を失った彼らに次々と降りかかる謎···。 オーバーブラッド計画とは何か?

「観察者」とは・・・?

無機質な研究所でくり広げられる熱い探索行!!

圧倒的な迫力、血が沸きたつようなスピード感、胸を打つ流膿な文章。19歳の若者が書いた小脱とは信じられない。だがここには、19歳にしか書けない愛がある。完璧な3Dの視点がある。旧世代の作家たちが逆立ちしても書けない感性がある。石田くんこそ、エンタテイメント界のオーバーブラッドだ。ところで石田くん、「逆立ちした犬」という言葉を見たとき、ぼくは君がなにを言いたいか、すぐにわかったぜ・・・・・・

西谷 史

好評発売中 石田祐一著 定価980円 好野角角中 ジョン

坂田靖子著画

「スーパー64」で好評連載中のコラムが単 行本になりました。書き下ろしのコミッ クなど読んで見て楽しめる、ゲームフリ ークのまんが家が放つ初のコラム集です

B6判・192ページ 定価1,000円





好事免免中 ゲームマシンは デイジーデイジー の歌をうたうか

小野不由美 著水玉螢之丞画

86判・240ページ 定価1,000円

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、 ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか? 最初は子 供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いったい ゲームの魅力とは、なんなのだろう。かつては、ゲームからいち ばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さ んが、ゲームへの動い思いをかたりかけてくれます。ああ、そう だったよなあと共感するもより、自分との違いにおどろくもよし。 ともかく楽しめる一冊でしょう。 ゲームデザイナー

堀井 雄二



「御意見無用」開発順調!なのか?

いやはや、やっと発表できたって感じの「御意見無用」。開発進行度は15%ぐらいと言ったところか? システム的なところはだいたい固まってきてはいるんだが、いかんせんプログラムを作成する時間が少ない。ていうか多忙。

メインの格闘部分は俺一人で作ってる。多人数でプログラミング するのが当たり前の時代になんで こんなに大変な思いをしなきゃな らないんだぁ! とか叫んでもど うしようもないな。

まぁ、今月中には遊べるようにはなってるだろうけどね(希望)。セレクタ(キャラクター選択)や、エンディングなんかの部分は他の人間がやるとして、絶対的に足りないのがモーションデザイナー。今出てるモーションの案だけでもざっと数えると1200ほど。それを

人には言えないぐらい少ない人数 で作ってる。大丈夫かぁ(笑)?

まぁ、半分は基本モーションなんで何とかなるとは思うんだけど、ちょっと心配。助けてくれる人がいれば来てね(哀願)。ということで随時募集中です。

そういえばこのゲーム、今のところ接近戦を主として作られてる。 クイックバック系の技(クイック バック含む)に関しては、かなり の硬化時間が用意されてるんだけ ど、そこから他の技を出すとある 程度硬化時間が短縮する。ただし、 前進する技のみだけで、クイック バック系の技は硬化時間が終わる まで出ない。

他にもクイックバック系の技は 連続でできなかったり、ほとんど がガードしても攻め手有利の技だ ったりする。じゃあ、反撃はいつ するんだってことになるが、それ は避けを使ったりしてスカすしか ない。まぁ何とか形にしてみるん で期待しててくれ。

「御意見無用」への御意見は、

〒142 東京都品川区戸越1-6-7 (株)メディアミューズ 「御意見無用に意見する係」まで

こんな技を入れてほしいとかシステムはこうしてほしいとか、池サラがんばれとか、池サラいい加減にしろ!とか、とにかく何でも結構なんで、ガンガンお便りください。また、インターネットのホームページhttp://ux01.so-net.or.jp/mmuseでも情報の公開を行っています。E-mailでの御意見はikesarah@fa2.so-net.or.jpまで、NIFTY-ServeならBZE11441ま



で、よろしく頼んます。

イベント情報

12月29日(日)。広島、広島GIGO (連絡先: 082-541-6345)。新宿 ジャッキー、ブンブン丸。

1月5日(日)。大阪、AMシアタ ー(連絡先:06-647-0716)。新 宿ジャッキー、池袋サラ。

1月11日(土)。福岡、徳力メッセ (連絡先:092-724-5971) ブンブ ン丸、池袋サラ。

1月12日(日) 鹿児島、セガワー ルド鹿児島 (連絡先: 099-253-9512)。ブンブン丸、池袋サラ。

ただいま、来場者の中から抽選で5人の方に、「御意見無用」のパンフレットをサイン入りでプレゼント中です。欲しい方はぜひご参加ください。ひょっとしたら動いているところが見られるかも?



やばい! 裕クン可愛い! 歩き回るようになってからホントさらに可愛さが増してます。外出用にコムサのダウンジャケットを買いました。それ着て歩くと服が歩いてるみたいなんだけど、これがまた可愛い。でも、ニコニコしながら知らない人に付いて行くのだけはやめろよな。マジで危ないから。



たかってきます。俺は重か?





12月にすれ込むかと思われたDIGIOの出荷が11月24日に開始され、僕もさっそく購入し試用してみた。単なるローコスト製品の枠にとどまらず、情報ツールたるデジカメのツボを押さえた設計を持つDIGIOを僕流に紹介しよう。

画像メモ系デジカメが「買い」

色々な製品を試用してきて僕が感じているのは、デジカメには2種類あるということだ。1つはカメラ的な発想や機能を優先させたもので、液晶モニタがなく一般のファインダで撮影するタイプ。コンピュータに接続しないと撮影した画像の確認ができないが、そのぶんCCD(前回参照)などにコストをかけられるので、同一価格帯の製品同士で比較すると画質優先の設計となっている。

例えば、キヤノンのPower Shot 600とかエプソンのカラリオ Photo、オリンパスのC-400などがこのジャンルの製品だ。

もう1つは映像情報ツールとして 画像メモ的なコンセプトから生まれ たもので、液晶モニタで撮影と再生 ができ、場合によってはビデオ出力 もある。こちらは、元祖カシオのQV デジタルシリーズや富士フイルムの クリップ・イットシリーズ、ソニー のサイバーショット、オリンパスの C-400L、C-800Lなどが代表的な製 品だ。

後者に属するデジカメは、そのま

までは液晶モニタを付けたぶん、同 じコストの枠内では他の部品にお金 をかけられない計算となるが、色々 やりくりして画質にこだわった製品 もある。

そこで、どちらが良いかということになるのだが、はっきり言えば今のところ一般向けのデジタルカメラはどんなに頑張っても画質面ではアナログカメラにかなわない。いくら何十万画素のCCDといっても、フィルムは分子レベルの粒子で露光するからだ。

それよりも、即時性などのデジカメらしさを積極的に生かすべきで、 今買うなら液晶付きの画像メモ系の ものに限ると断言しよう。

価格以上の内容を持つDIGIO

そこでDIGIOだが、デジカメの中で最低価格を打ち出しただけに、一見コストダウンばかりを追った製品だと思われがちだ。しかし、実際には余分な機能をそぎ落としてはいるものの、付けるべき機能はクラスを超えて採用した、こだわりの設計がなされている。

例えば割り切った部分は、25万画

素のCCDや320×240ドットの標準 解像度に見られる(今は35万画素以 上で640×480ドットが標準的)。だ が、この仕様はベストセラーとなっ たカシオのQV-10と同等で、そのう え2メガバイトの内蔵メモリに96枚 を保存するQV-10に対して、0.5メ ガバイトのデジタルフィルムに標準 画像を18枚記録するDIGIOのほうが、 単純計算では画質が良い(圧縮比が 低い)。

ただ。CPUが遅いためか、画像の圧縮や表示にはやや時間がかかる (圧縮で最高8秒、表示で3秒程度)。 その間、画面には何も表示されない のでオヤッと思ってしまうが、これ には目をつぶろう。

限られたボタン類での操作法もややこしいところはあるが、まあ、「バーチャファイター」の技のボタンコンビネーションをすべて暗記しているキミなら大丈夫だ。

一方、こだわりの部分は、液晶ファインダーが0.7インチのものをレンズで1インチに拡大しているとはいえ、高級なTFTタイプをハイアイポイント(目を離した状態で良く見える)で使用しているので驚くほどキレイだということ。これはQV-10と同じく内蔵の液晶モニタ上で美しく見えるようにチューニングされているので、実際のイメージデータはさほどでもないのだが、画像メモとしてこの方向性は正しい。

液晶画面で確認しながらのピント 調整はちょっとつらいときもあるが、 標準にしておけば1メートルから先 にすべてピントが合うし、マクロで は最短2センチメートルから握れ、 名刺などの文字も再生時にきちんと 読める。ピントリングの可動範囲が 大きめなのは、微調整が利くという ことでもある。

さらにビデオ出力が付いていて、 家庭用のテレビ(RFではなくビデ オ端子のあるもの)に接続すれば、 撮った映像を大画面で楽しむことができたり、撮影しなくても録画モードの画面を直接スルーでテレビに映し出せるというのは、高価なデジカメでも限られた機種にしかない優れた機能である。セガではテレビ電話への応用も考えているが、単なるデジカメではなくシステムとして考えられているところが良い。

プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。 プレゼンテーション制作、マルチメディ アタイトルのディレクション、企業のコ ンサルティングなども行う。所有マシン は、Power Mac 8100/80 AV、Power

Book 540c. Newton MessagePad 110, SONY PIC-1000 (Magic Link),

サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータプルナビゲーション システムにも興味を持つ。近着に「QV-

10 Fun Book」(アスキー刊)。デジタル

カメラが気になる人は読んでみてね。

そしてデジタルフィルムと呼ばれる脱着式のメモリカードの採用も、クラス初の快挙でDIGIOの可能性を大きく広げるものといえる。

例えば、プリクラとの連携、友達とのイメージデータ交換(実際には 専用ケーブルを使って2台をつなぐ こともできる)、普通の封筒でのイ メージデータの郵送など、様々な使 い方が考えられるだろう。

ネーミングの由来(憶測含む)

最後にDIGIOというネーミングだが、これは単純に考えると「デジ夫」または「デジ男」のノリなのだろう。しかし、ここで僕は、今はなつかしい3DOの発表のときのウリ文句を思い出した。それは「ポピュラーなメディアであるビデオ(VIDEO)もオーディオ(AUDIO)も、"O"の字で終わる3音節の言葉である」というものだ。

結局マーケティング的には失敗したものの、3Dゲームマシンの王者となることを願って名付けられたのが3DOであり、これはこれで優れたネーミングといえる(3DOの正確な発音は「スリーディーオー」ではなく「スリーディオ」)。ひょっとするとDIGIOも、エントリーレベルのポピュラーな画像メディアとなるべく、そう名付けられたのではないだろうか……というのは単なる憶測としても、設置型サターンに対する移動型ゲームギアのように新しいデジタルエンターテインメントの世界を切り聞いてくれそうなDIGIOなのだ。



DIGIOは専用ケーブルでテレビのビデオ 入力端子につなげて映像を表示すること ができる。これは撮影済みのイメージは もちろん、録画モードで液晶ファインダ に映っている画像でも可能なので、ビデ オカメラの代わりにも使える。

SSFDC頻格のメモリカード(2,480円(税別)は、フィルム感覚で入れ替えて撮影枚数を増やしたり、プリクラへのデータ転送をすることができる。可能な限りコストダウンしながらも、押さえるところは押さえた設計が光るDIGIO(29,800円(税別)。



15 K-122

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロ モーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は林原めぐみさんのラジオ番組に特別潜入だ。

PRESENTED BY



「サタマガ」の前身「BEメガ」では、「めぐドライブ」というコーナーで出演していた林原さん。ハートフ ルステーション (福潤金曜23~24時/AM仲戸・558kHz)は東京でもうまく合わせれば続けるとか?

林原さんとセガと言えば・・・

林原めぐみさんとセガの関係が、 意外と多いのはみんなも知っての 通り。今まで実現してきたものの

中には、ファンにはうれしいもの も多いんだよね、みんなはどれだ け知ってるかな?

UFOキャッチャーめいぐるみも/



約4年前に実現したUFOキャッチャーぬい 接波レイの声で有名な林原さん。もちろん最

サターン版「エヴァンゲリオン」



ぐるみ。今となっては超プレミア物だとか…、新作にも登場します。裏技での出演は?

今回は年末特別企画! 林原めぐみきのラジオ番組 「ハートフルステーション」 におじゃましてきたぞん

今回のセガプレスは、今や押しも押されぬ人気声優として活 躍中の林原めぐみさんに会ってきたぞ/ 知ってる人にはも うおなじみのラジオ番組「ハートフルステーション」のセガ コーナー"遊星セガワールド"の収録現場に直撃取材だ/

本誌■早速ですが、今日おじゃま しているラジオ番組の「ハートフ ルステーション」って、結構長く 続いていますよね。

林原■今日収録したのが272回目 ですから(※編注:12月13日オン エア用)、かれこれ5年以上やって ることになりますね。

本は■この番組の中のコーナーの 1つに、「遊星セガワールド」とい うのがあるわけですが、こちらの ほうも番組開始当初から?

林原■そうですね。ちょっと前ま では花谷さん、今は竹崎さんとみ きさん (※ゲーマーみき) に入れ 替わり立ち替わりでご出演してい ただいてます。でも、これを始め た頃は船田さんとずっとやってた んですよね。今でこそ、ちょっと宣 伝コーナーっぽい部分があるんで すけど、最初の頃は船田さんの私 生活とか(笑)、動物園に行ったと か、ちょっとセガの人が遊びに来 ましたよーってコーナーだったん ですよね。それから人の移り変わ りとともに、だんだん内容も変わ ってきた感じというか……。ただ、 個人的にはゲームの情報は、ゲー ムの雑誌を見ればわかりますから、 そうじゃないちょっとしたところ

を突っ込んでいる感じですね。

本誌■林原さんとセガさんって、

結構接点が多いんですが、何か理 由とかは?

林原■やっぱりこのコーナーのお かげだと思いますよ。出演してい ただいているセガの人達の人柄に も引かれるものがありますし。

本誌■林原さんって、ゲームはす るほうなんですか?

林原■あまりやらないし、知らな いほうですね。でも、そこがこの コーナーのウリでもあるんですよ。 ゲームって、だいぶ世間で認めら れてきたけど、まだまだついてい けてない子って多いじゃないです か。このラジオ番組を聴いてくれ てる人にも、そういう人は多いで すから、私のほうがどんどん先に 進んじゃうと、そんな人を置いて いっちゃうことになりますからね。 だから私としては「なになにそれ ー?」っていうところで、ついて いければと思うんですよ。

本誌■林原さんは、実際にゲーム のキャラに声を当てたりしていま すけど、アニメの声当てやこうい うラジオ番組に比べて、ゲーム関 係の仕事ってどんなものですか? 林原■ゲームの仕事って"芝居"

じゃなくて、"技術"だと思います ね。例えば、「助けて一」っていう セリフを演じる場合も、"芝居"の ように流れがあるわけじゃなくて、 5つぐらいのパターンの「助けて 一」っていう声を録ったりするわ けなんですよ。だから、あまり慣 れてない人だと、難しいものがあ るでしょうね。

本誌■林原さん自身、思い出深い ゲームって何かありますか?

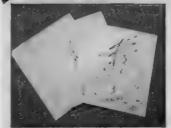
林原■メガCDの「夢見館」とかサ ターンだと「ナイツ」あたりです ね。でも、私って横スクロールのア クションゲームが結構好きなんで、 ソニックの新作いつ出るのかなー って待ってるんですけどね(笑)。 本誌■林原さんって、セガさんの UFOキャッチャーのぬいぐるみ になったり、「エヴァンゲリオン」 の裏技でポリゴンで登場したりし てますけど、今後何かやりたいこ とってありますか?

林原■うーん、アレって元々ゲー ムに出たいからやっていたという わけじゃなくて、「林原めぐみ?誰 それ?」って言っている人のとこ ろに飛び込んで、何かやりたいね っていうところから来ているんで すよ。ゲームのセガロゴで「セー 〜ガ〜♪」って言わしてほしいと



か、UFOキャッチャーのぬいぐる みを作ってほしいとか、無理難題 を言ってみて、実現したら「すご 一いっ!」って喜ぶみたいなもの でしたからね。正直最近は、セガ さんも大きな会社になったので、 あまり遊び感覚では頼めないなー というところもありますね。でも、 今後もみなさんの代わりになって、 面白い情報を伝えたいと思います。

林原めぐみさんのサイン色紙をゲット!!



貴重な直筆サイン色紙。ちゃんと名 前入りで送るからドンドン応募を!

118

お店でチェックしよう!

今回は、林原めぐみさんから直筆サイン 色紙を「サタマガ」読者のみんなのために、 3名分もらってきたぞ。欲しい人は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 「セガサターンマガジン」編集部「林原めぐ みサイン色紙」係まで、ハガキで応募して ね。締切は'97年1月14日(当日消印有 効)。当選者はセガさんの厳正な抽選の上、 発送をもって代えさせてもらいます。

最新のセガ情報はこうして見るのだ!

ゲーム雑誌では見れないセガス タッフ手作りの情報が見たい/ という人に絶対オススメなのがコレ。電

SEGA JDYJOYテレフォン

759769

毎週その時々の最新情報がテープで流さ れるJOYJOYテレフォンは、1回分(約 3分)を聴けば、自動的に電話が切れる 情報サービス電話だ。12月第4週は開発 者による最新作情報。1月第2週は「天 外魔境 第四の黙示録」。 どちらも最新情 報消載、聴き逃せないね!

●毎週金曜日内容更新 ●収録時間3分間

13 0

1

材. 011-842-8181 022-285-8181 fili 4 03-3743-8181 W 曹 名古屬 052-704-8181 06-333-8181 島 082-292-8181 092-521-8181 お楽しみダイヤル 03-5000-8600(東切(のみ)

FAXを持っている人はFAXクラブを利 用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。 SEGA FAX CLUB 音声ガイドに従えば、FAXで他で見れな

話なら毎週情報が変わるジョイテレ、

い情報が手に入るセガFAXクラブ。まず は総合メニューを引き出して、欲しい情 報ボックスの内容を確認し、FAXで情報 を取り出そう。アーケード情報から、ブ ライズ新製品情報まで、セガのすべてが 隅々まで満載だぞ。今回はお年玉カタロ グキャンペーンやプレゼントも!

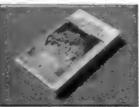
●毎月8日内容更新 ○最大30ボックス用意

FAXE 03-5950-7790 東京 大阪 06-948-0606



は12月20日~ 竹ちゃんのセガス

セガサターンビデオマガジン



ム外伝言」「サク 2 n d OC」「機動戦 m

セガサターンを扱っている販売店などの店 頭で見ることのできる、プロモーション用 ビデオ「セガビデオマガジン」。 VHSビデオ 30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAX クラブ」の内容をパソ コンネットで伝えてい るのが右の局(動画な どもあるぞ)。他ではイ ンターネットのホーム ページで最新情報をゲ ットしよう。

祝 00 現在ネッ 部 6 0 平日9 00 メンバ 17 4 00 00 19 B

フラッシュセガサタ-



●Vol.12収録タイトル(12月~)

- ●ダイナマイト刑事
- ●実活おしゃべりパロディウス
- ●マジックカーペット ●EO(以下すべてデモ映像)
- ●シャイニング・サ・ホーリィアーク
- ●テラ ファンタスティカ
- ●人造人間ハカイダー ●ファイターズ メガミ ●タクティクスオウガ
- ファイターズ メガミックス
- ●天外廃頃 第四の館示録
- ●根河英雄伝説 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ18

脈亦広で鬱新作の一部を違いことの できる体験CD-ROMも大好評。初め て12作品が収録されたフラッシュ セガサターンは暴注目だぞ

セカインターネットホームページ http://www.sega.co.up

ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

聞いてねり

SEGA PRESS Q&A (仮称) ソニックスタジアム

今回は、今年最後の号ということで特別企画 "パブリシティーチームの今年の5大ニュース"をお届けします。さぁ、各人に今年何が起こったのか、さっそく行ってみよう。

●竹ちゃんの五大 ニュース

①FAXクラブ「セガスタ」月2回発行に/「より強く、より面白く情報を伝えるメディアを目指し」で、読者の皆さんのリクエストに応え、「セガスタ」の月2回発行を実施。隔週で訪れる締切にメロメロになりなからも、いまでも継続中。②ついに小説を連載開始/ 集サターン専門誌にて、無撲にもゲームに関係ない「小説」の連載を開始。ゲームに関係ない「小説」の連載を開始。ゲームに関する原稿をあまりにたくさん書くため、そろそろネタかつきたのではないかという噂だが、小説を書くほうがつらいらしい。③クリスマスナイツのブレゼント企画成立/ こんな素敵なソフトを作ってくれ

たソニックチームは偉い。その販売方法 をめぐるミーティングの結果、送料・手 数料だけでのプレゼントという方向が決 定。ミーティングの中心人物にもなって いただけにこれは嬉しかった。

河川開労働時間の新記録達成プ 11月に

プレス発表会やイベントでがんがん働いたおかげで、月間労働時間の新記録達成。でも、何時間なのかは教えてあげない。 ちセガプレスコーナー設立 BEメガと ともに「セガスタ」がなくなって以来、 久々にセガのコーナーができました。副 編ジョージと南雲君、2人の努力に懸謝。

●陶雲くんの五大ニュース

①とうとう三十路に突入/ とうとう30 歳になってしまった。あこかれの30代、 これからが楽しみだ。

おサターン専門誌続々創刊、関連化時代に…… 続々とサターン専門誌が創刊され大忙し。そしてサタマガも隔週になり、なんと来年には週間になるという……。 340度の発熱/ ついに種ナシかっ/めったに病気にならないハズだったのが、ついに40度の熱を出して倒れてしまった。 40度って、もうブルブルですよ。 4所属部署がGSプロモーション部へ/

今年から所属部署が変わった。でもやっ

てることは一向に変化ナシ/

らサタマガで"セガプレス"のコーナー 開始。毎回締切に追われていますが、楽 しいコーナーにできたらと思っています。

●ゲーマーみきの五大ニュース ↑日年ぶりに引っ越し。「これもあれもも ういらなーい」とやけになって捨てたら、 必要なものまで捨ててしまっていた。 急デジタルサーカスで出かけた福岡の帰

りのチケットをなくした。 慌てた。 二里 発行証明書というのをもらって無事飛行 機には乗れたのだけれど、チケットを発 見し払い戻しに行ったら、今度は証明書 のほうをなくしていて高い手数料を。

3ラジオ「ハートフルステーション」に お邪魔するようになった。 セガの話題だ けでなく、小さなプレミアグッズから豪 草な物まで毎回用意しているよ~。

4家の鍵と会社のロッカーの鍵をいっぺんになくした。デジタルサーカスで福岡に出発する前夜、深夜に帰宅すると鍵がなかった2へと続く前兆。

510年振りに髪の毛をショートにした。

若返ったと評判です(泣き笑い)。

●ハニー花谷の五大ニュース
①気がついたら27歳。三十路まであと…。
②ジャパンカップいただきました チキ
ショー、もうなくなっちまったよー/
ョ溝原巨人入り。来シーズンに賭ける。
④「プロサッカークラブをつくろう」でダ
イアモンドカップ半年で制備/ 疲れた。
⑤セガ、ソニーを破る(アメフト)。スポーツだけじゃなく……頑張るゼ/

●欄鉄人の五大ニュース

①会社の人や友達とケンカせず1年が送られたこと/ 昔じゃ考えられない程、 すごいことだと思う。年を取る度思うこと、それは友連が一番。

念コレクションの1つに「ナイキシューズ」が加わったこと。ちなみに現在保有しているのは、AIR MAX95(赤)/96(黒・銀)/AIR ZOOM FLIGHT (黒・ブルー)の3足。96はチビ太とSHOちゃんとお崩い。

ュ復刻版「リーパイス501XX」色落ち失 敗/ 3日に1回洗濯したのがいけなか ったのか、好みの色にならず。高かった のに……。

④目無へ引っ越し/ 2DKの広い部屋。 広以前住んでいた住居に泥棒が入った/ 見つけ次第……。横みますよ志村置祭石。

CATCH THE NEW PRIZE

おしえて向後さん!

毎月たくさん登場するプライズ景品。今 回は1月に出る新製品の見どころをチェック/ 欲しい物が続々あるぞ。



自らもプライズ景品のアイデアを出すというセガAM間連 機器開発部の向後さん。 I 月 は卓上グッズが光実中 「年明け1月のプライズ景品は、卓上グッスがいろいろ登場しますので、コレクターの方は注目ですね。ぬいぐるみ関係では、ソニック・ザ・ファィターズのキャラクター違がデキもいいのでかなりオススメです。またキーチェーンマスコットでは、ナイツのものか初めて登場しますので、こちらも見逃せませんね。 巷でさらに人気上昇中のチョロちゃんグッズは、ハンディクリーナーが新たにお目見えします。キーチェーンはエヴァンゲリオンも出ます」

向後さんオススメ/ | 月はこれが狙い目!



隠れキャラのスーパーソニッ クはプレミアで混じってるぞ



かわいいキョロちゃんが机の 上をキレイにしてくれるぞ



先月出たクリスマスナイツT シャツに続くナイツの新製品

セガ広報日誌

年末の新作タイトルの仕事で大忙しだけど、この時期は忘年会とかで、またまた大変な時期なんです。セガサターンの年末タイトルは、今年も大物揃いだけど、みんなもう要注目ソフトは買ってくれたかな?



1150h

3年3リのスまーは 自かなかったよ。 今年もおしまい。いろいろ

ったか、セガサターンにとっては充実した1年だったと思う。来年はもっと充実した年に出来るよう、さらにかんばらないといけないね。そういえば、試写会で物語かわかっちゃったので買うのやめようと思ってた「EO」を、3Dシャケットにつられて免売日に買ったよ、試野さん。年末年始にはゲームで遊べるといいなぁ。みんな、セガスタの方もチェックしてねが



南雲似

今年も1年が疑わる。 単いね、1年って

1995年のサターンを振り返ると、いろんなことがあったね。ほんと今年も最勤の1年だったよ。白サターンの発売をガサターンモデムの登場などなどではなどでは、「FV」「サクラ大战」など実りの多い年だったのではないか。でも個人的には「ブロサッカークラブをつくくいちユーサーに戻るなった。



ゲーマーみき

手足の直行が置くて ※人間の1 です

久しぶりに浅草へ。日曜日 だったので、仲見世から外かし いっぱい。特に人だかりかんでいたのが、手焼きのせんおい。 関方ともあったかくではいるからいしい。 の方ともあったかくではは色々なお店があって本当しては 色々なお店があって本当しているのが浅草等に向かって屋さい。 中程にある大のグッスるかいと リアルなて、ラールとかれると おってというしまるがいる。 であったがいくるかいる。 大用のセークリさせられる 題頭の人も見てみてね。



二化外

小型。それをE=1。 に入ります。含らほご

ど〜も〜。というわけで、 今年も残すところあとわすか。 なんかオウム騒動やら阪神大 震災やらストーカーとか館い 断動か先行してバッとしたかったなあ。ちなみに西暦2000 まであと少し。そのころに一体何が起こってるのか小生に はわからないけど。セガはこれ からもハイテクエンターティ メント企業としてかんはるで す。 平年もひとつ応望よろし くお願いしますね。



間鉄人

たVF3の大会を観戦しに制 も早くから行ってきました。 参加者は有名な人達がなぜか 多く応源にも気合いが入る/ 結果を書えば、柏ジェフの圧 勝で幕を用じました。

その後、アナナ杯である他 ねた祝賀会を「銀々苑」で同 他。 僕を含め柏と前田と休興 不良の子ピ木に替わりブンブンが参加し4名で食いに行っ た。 また 任きたい半年後に



このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク州5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

(無事項目)

- ●ご前見コーナー
- ●解題コーナー
- ●イラストコーナー
- ●その他

みんなのハガキを待ってるぞ/



今回はコレ!



今回は貴重なド ラゴンフォース のTシャツを用 急 これはボイ ント為いぞ!

【短例/ セガアルパイト緊急募集/】セガではゲームチェッカーのアルバイトを募集しています。仕事は発売前のゲームソフトのチェックです。応募資格は20~25歳の男女でセガに通勤が可能で学校強くまじめに仕事ができる方に限ります。動物時間は月~金の10:00~18:30です。官製はがきに任所・氏名・年齢・電話番号・志望動機を起入して1月10日。管で下記売先に応募してくたさい。面談を行う方には1月17日までに電話連絡をします。〒144 東京都大田区東県台2−13−1 引田支信ヒル内 株セガ・エンターフライゼス 企画事業部「アルバイト募集係」まで C SEGA 1996 ②MORINAGA & CO., LTD. C SEGA ENTERPRISES, LTD 1996

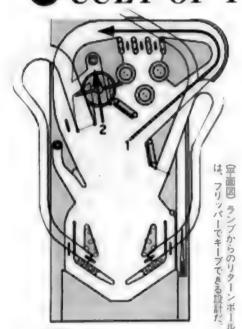


「デジタルピンボール」ハイスコアラー養成講座 第3回

For Digital-Pinhall Planer-

現在考えられる最高の次元でピンボー ルをデジタル化した「ネクロノミコ ン」。その生みの親であるKAZeの開発 陣を講師に、高得点への道を探る。

■ CULT OF THE BLOODY TONGUE 攻略



「ネクロノミコン」2番目のテープ ルは、アフリカ奥地に存在するカル ト教団をテーマにしたもの。

中央に大きな空間がある台レイア ウトだが、その見た目とは裏腹に、

狙いどころは意外とシビア。

テーブルの左右に大きく張り出し ているランプと、サードフリッパー からループレーンへと玉を送るルー トが、攻略の鍵となってくる。

この台でのマルチボールは3ボー ルからスタートするが、スーパージ ャックポットを取るところまでは、 まだまだ基本の段階。本当の勝負は 7ポールマルチになってからだ。7 ボールマルチになるとボールセーバ ーがしばらく有効になる。このセー パーが有効な間に、パワージャック ポットをなるべく多く取っておこう。 最低1回、理想は2回以上だ。

ン (平面図の1) の組み合わせで、

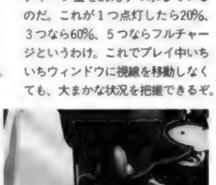
ループを可能な限り回しまくるのだ。 そして残り5秒のところで、右フリ

ッパーにポールを落とし、サクリフ

ィシャルストーン(平面図の2)に 叩き込む。この時の"チャラーン"

クリプスは美しさを求めよ!

ここでマニュアルには書いていな いチップスを1つ。台中央のラウン ドインジケータ、その左上にある5 つの三角ライトは、実はエネルギー チャージ量を20%ずつ示している のだ。これが1つ点灯したら20%、 3つなら60%、5つならフルチャー いちウィンドウに視線を移動しなく



この顔の意にサクリフィシャルストーンが…



右フリッパーからのシュートが確実だろう。

上級者の方はもうおわかりかと思 という音を聴いてこそ、このラウン うが、このラウンドは単純にジャッ ドは完結するのだ。 クポット5回で終わらせてはいけな 嗚呼、美しきチキンレース。ピン い。サードフリッパーとループレー ボールは点数だけではない。

ランプまたはループを5回通して

ラウンド「エクリプス」は本作品

中、もっとも美しくかつ過激におい

月金を招き、「神聖なるもの」に自ら

血を捧ぐ……。

しいラウンドである。

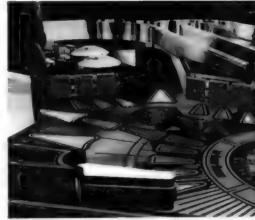
意味不明なムーピーについて、ちょっと一言。 僧侶らしき男が宮書館を彷徨する。ここに登場す る様々なオブジェクトは各々象徴としての意味を 持つものです。

機骨は死や恐怖の象徴ではなく、時として懺悔を意味し、こ こでは我々モータル(有限寿命者)にとっての、永遠の生命の シンボルです。迷宮のような巨大な図書館は、詩人ボルヘスが



言うところの(膨大な知識の) 宇宙なのです。この宇宙を男は 旅します。目的地もなく、知識欲、探求心といった、モータル であるからこそ持ちうる欲求が、彼をかりたてるのです。すべ ては未来へ通じる希望の象徴です(株式会社KAZe 小林)。





サードフリッパーを使ってループレーンにボー ルを通しまくるのだ! 連続ループでラウンド レディや高得点も可能。この台の最重要テクだ

「デジピン」スコアコン ペティション実施中!!

A	RKHAM				
	45,848,837,840	あにそう	96.12.11		
2	30,521,912,090	あにぞう	96.12.04		
3	28,994,071,690	20人に 格益食品	96.11.27		
4	25,497,758,170	TAKA(衣笠)	96.11.22		
5	22,184,279,020	大海通也	96.12.08		
CI	ULT OF THE E	BLOODY TO	NGUE		
	999,999,999,990	未具博志	96.12.09		
2	341,794,556,970	人件宏文	96.12.02		
3	294, 174, 439, 040	入传图文	96.11.30		
4	234, 220, 526, 150	人在宏文	96.11.29		
5	205,856,726,770	事具组列	96 12 04		
D	REAMLANDS				
	113,582,270,290	龙玉九玉	96.12.12		
2	64,433,484,320	固本 茂	96.12 (0)		
3	60,550,299,420	在時間出	96.12.∢1		
4	50,365,482,650	北川城	96.12.08		
5	50,111,479,820	地川 城	96.11 26		
(ランキングは1996年12月14日午前2:30のものです)					

E-Mail: pinball @ kazenet.com http://kaze.kazenet.com 「ブラッディ」でついにカンスト者 出現! マルチボールを数多くこな すことが秘訣とか。「腹ヘラズの腕輪 でもしてるんでしょうか? ちゃん と食事もとってくださいね」(小栗)。

全ソフトの"今"がわかる!

包切奶多一沙沙罗马是多洲沙沙

SEGA SATURN SOFT DATA BANK ——1994年11月22日~1996年12月21日——

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.34の「セガサターン 読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入 にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフト まで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの

【続者終点】セガサターン洗者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「一」で表示。 【本誌[注点]過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた日人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「一」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に進じるソフト、「X」はX指定に進じるソフトを示しています。また、2、3は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.146の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

まで、ソ	フト購入の際の参考資料	に活用してみて	12.	-			, 0, 3-0 mg
物	2450	4-2-3	MAR. PLA	MATER	AMERICA.	persona.	AND THE PARTY OF
		特等に対象を対応					
2 22日	Iバーチャファイター MYST	セガ サンソフト(サン電子)	7800	ADV	9.0808	9.25	マウス
3 22 H	ha Cha Connection	27775677	1800	AON	8.0533 5.738		472
4 22日	麻雀悟堂·天笠	EAV	5800	TAB	5.5696	-	
5 20 64	2 5.669	トーラーナーインデラクティア	5800	ACT	5.3018		
6 20		14 1	1000	4.001	0.0004		
7 2日	実数・参見館 目の奥に誰かが… ゲイルレーサー	セガ	7800 6800	RAC	6.3394 5.399	_	ハンドル
8 961	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	セガ	4800	ACT	7.3974	-	
		9 9					
10 278	GOTHA~イスマイリア研究~	# fi # #	6800		7.7702 6 136	5.66	977
10 1111	moles X cl 11 Abil	VEGETAL SECTION	/ Gentus	36.43	0 /30	300	
11 1411	the structure of the st	triti	-		8 3808	7 33	
12 248	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6144	7.33	(2), 18 ht
14 24日	: 4 月甲二元元 「アイル版士フーテーバ(Special	#. " # 2 4	6900	TAB	7.5363	A	1881
in fall	1346	RECEIPTED TO	0200	IMD	7.3004	7.50	1078
15 3 直	ボボイッとへべれけ	サンソフト、サン電子」	1 6000	PUZ	5.3333	5.0	
(6 C £	1-1-1-12-2	एम	1089	SHI	8 7715	8 66	7107
17 10B	麻雀屋支島 ダイダロス	ヤスキー	6800	SHT	5.2819	6.33	
19 25H	EMIT Vol.1~明の選子~	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20 31日	SOE POCKETZ~EROVIZ9~~	ゲークイースト	6800	TAB	7.547	6.33	
	***************************************	a di la W			0.5	2.05	
22 11	FMIT VOI 2- 6-5-110078~	<u> セガ</u> ア エ	88-3	RAC - E Tu	8.6391 6 7058		ハンドル
23 18	EMIT Vol.3~&C81454~	光景	8800	ETC	6.0925		
24 4日	96 8 51.0X	Pas-	1866	TAB	6.8659	6.66	
25 28日	7/4/t/ /-//bi-7-lines in to four-		8800		7.9809		-
26 28Ei	グァーチャルハイドライド	セガ	5800	SLG A-RPG		6.33	
28 - 1481	25 · C. 12 2 / 2 / 2	1 ** *1	- 4	A.T.	7 0 7 9 3	4	
		4-11-10 W. T					
29 .98	単上パロディウスだ / DELGAE PACK	コナモ	5800		8.2501		
30 26H	2 - パー・アーロ 香PV 完全中華プロ野球 グレイテストナイン	セラ セガ	8900 5800	SPT	8 5185 8.1445	7.0	X
32 -7161	7 5:4"	37.7	6.5	L. L.	6 5535	-	1-1-
		- 1 H (182) - 1					
33 28	Jバトルモンスタース	19991	5800		7.1818		18部、マレチ
34 9 H	ケームニョン 〜制度伝統〜 プリティファイターX	サンファトサン電子 イマジニア	7800	ACT	6.8173	7 33	1890
36 2354	* \$ 1 1 1 1 2 3 3 4 1 1 3 3 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1	• AZE	5800	PIS.	8 7556	8 33	2 1 2
37 238	ブルーシード~春糖田島静伝~	ਦਸ	5800	RPG	7.3973	5.66	1870
38 5 1	25 - F 12	8.6	441	ACT	6.215	6.0	LEPN
39 [7 🖯	(子成夫才パカホン すずめ/パカホンス	セネフル・エンタテイメント	4860	F017	6.4411	160	
40 7 H	LIARKSEEC	3+0+1 3-0-1-1	5800	AUV	3 3471	4 33	\$10 pm z
41 148	パーチャファイター リミックス	ਦਸ਼	3400	ACT	8.7678		
42 45	サウイベル サーガ	セガ	5800	RPG	3.2288	7.0	マウス
44 211	17-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	4VULP	1900	cp*	7.5858 4.5086	6.0	
45 218	無度教子	ラクノソフト	5800	ACT	3.9285		
46 2911	122-12- (THE WIX	7-4 P-7	5800	AUV	8.4045		2.T.X
47 28 B	20の食庫	アクレイムジャパン	8800 4800	ADV ACT	7.7656 7.5603		0
49 288	かに野球のスペシャル~中間は12回戦~	ソシェック代書山	6800	ETC	7.1092		X
	A which his trigers at the mit.	1:0	E v 1	1991	7 3487		
50 1-1994	AND REAL PROPERTY AND ADDRESS.						
		A TO A COST		E.C.	E 0040	4.40	
51 48	Race Drivin	2147-1-1/2007-17	5860	-	5.9248		112/11/6/
			5860 6800	RAL TAH SLG	5.9248 2.6 8.1314	5.66 4.0 7.0	1890 1890
51 4 8 52 4 8 53 11 8 54 11 81	Race Driven あるまでは、あると時でで、これには、 幸養 ネオ・ジェネレーション ウィニングポストEX	プ147-1-1月か行く7 マイケロマー 切り(一七ルソフト 十分	6800 6800	SLG SUG	2.6 8.1314 7.5855	4.0 7.0 6.66	820
51 48 52 48 53 118 54 148 55 118	Race Drives あられでは、あらせが、サービーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロフ・ナー 1 <i>月70テ</i> ィフ マイヤロマート リバーヒルソフト + マ データイースト	6800 6800 6800 5800	SLG SUG ACT	2.6 8.1314 7.5855 7.442	4.0 7.0 6.66 8.66	1890 1890
51 4 8 52 4 8 53 11 8 54 11 81	Race Driven あるまでは、あるセガー セー・アルー語・ 幸福 I ネオ・ンエネレーション ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	21 m7- t- 1 /3 かティフ マイトロテー リバーヒルソフト ナータイースト カフェ。	6800 6800 6800 5800 5800	SLG SUG ACT ACT	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585	4.0 7.0 6.66 8.66 7.0	1890 1890
51 48 52 48 53 118 54 148 55 118 56 118	Race Drives あられでは、あらせが、サービーン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	21 m7- t- 1 /3 かティフ マイトロテー リバーヒルソフト ナータイースト カフェ。	6800 6800 6800 5800	SLG SUG ACT ACT SPT	2.6 8.1314 7.5855 7.442	4.0 7.0 6.66 8.66 7.0	1840 E20
51 4 8 52 4 0 53 11 8 54 14 8 55 11 8 56 11 8 57 11 8 58 18 59 11 8	Race Driven あもまでは一条を見れてすることに基一 空間 日 ネオ・シェネレーション でイニングボストEX 本語構成 コードンとして、シャルファートルー テレビアエメステムデンク L Lone Benderell エイニーク・アース・スタル 学校のコウイナかる 花子さんがきた計	プルフ・ナー 1.4のかけ マイヤロテー 1 サバーヒルソフト テキ データイースト カブ 1.2 リンデイ セギ カブコン	5800 6800 6800 5800 5800 5800 5800	TAH SLG SUG ACT ACY SPT A-RPS. ETC	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034	4.0 7.0 6.66 8.66 7 0 6.0 6 0 5.66	18 MIL 7-0-1
51 4 8 52 4 9 53 11 8 54 + 8 55 11 8 56 11 8 57 11 8 58 11 8 50 11 8	Race Drives あられでは一名を見かった。マールボー 中央は、ネオ・シェネレーション ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	プロフィー 1.4の元フ マイヤロフー 1 リバーヒルソフト ・ボ データイースト カフコン バンダイ セガ カプコン アスク風が社	6800 6800 6800 5800 5800 5800 5800 5800	TAH SLG SUG ACT ACT ACT AFPL A-RPL ETC TAH	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034 6.5757	4.0 7.0 6.66 8.66 7 0 6.0 6 0 5.66 6.66	1890 1890
51 4 8 52 4 8 53 11B 54 18 55 11B 56 18 57 11B 58 16 59 11B 60 18 61 25B	Race Driven あもまでは一条を見れてすることに基一 空間 日 ネオ・シェネレーション でイニングボストEX 本語構成 コードンとして、シャルファートルー テレビアエメステムデンク L Lone Benderell エイニーク・アース・スタル 学校のコウイナかる 花子さんがきた計	プルフ・ナー 1.4のかけ マイヤロテー 1 サバーヒルソフト テキ データイースト カブ 1.2 リンデイ セギ カブコン	5800 6800 6800 5800 5800 5800 5800	TAH SLG SUG ACT ACT ACT AFPL A-RPL ETC TAH	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034 6.5757 9.0027	4.0 7.0 6.66 5.66 7.0 6.0 6.0 5.66 6.66 8.33	18 MIL 7-0-1
51 4 8 52 4 6 53 11 8 54 + 6 55 11 8 56 18 57 11 8 58 18 59 11 8 60 18 61 25 8 61 25 8 62 25 8	Race Drives あられては一名を出れて、ことには一字機能・ネオ・シェネレーション 中央能・ネオ・シェネレーション 水溶液的 ニー・ション・ション・ション・ション・ション・ション・ション・ション・ション・ション	プロフィー 1.4のからファイトロテート フィイロテート リケーヒルソフト テポ データイースト カブコレ リバンデイ セリ カブコン アスク度は社 セガ にコープ ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト	6800 6800 6800 5800 5800 5800 6800 5800 7800 7800	SLG SLG ACT AC* SPT A*EPL ETC 1AB A*RPG	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034 6.5757	4.0 7.0 6.66 5.66 7.0 6.0 6.0 5.66 6.66 8.33	18 MIL 7-0-1
51 4 8 52 4 8 53 11 8 54 +8 55 11 8 56 11 8 57 11 8 58 16 59 11 8 60 18 61 25 8 62 75 8	Race Drown あもませら」ももセカーナー アイル書・ 幸働	プロフィー 1.4のティフィインフィー 1 フィインフィー 1 リバーヒルソフト ・ボ データイースト カフィン セガ カブコン アスク機能を注 を対 エーマン ・エーマン	5800 5800 5800 5800 5800 5800 5800 5800	TAH SLG SLG ACT AC* SPT A-RPI ETC TAH A*RPG TAR SPT	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034 6.5757 9.0027 6.6486	4.0 7.0 6.66 8.66 7.0 6.0 6.0 6.66 6.66 8.33 6.66	18 MIL 7-0-1
51 4 8 52 4 6 53 11 8 54 + 6 55 11 8 56 18 57 11 8 58 18 59 11 8 60 18 61 25 8 61 25 8 62 25 8	Race Drives あらまでは一条を担かった。マルボー 中級量 ネオ・シェネレーション サイエングボストEX 水研機関 コーツを「フレーターフレーターフレーターフレーターフレーターフレーターフレーターフレータ	プロフィー 1.4のからファイトロテート フィイロテート リケーヒルソフト テポ データイースト カブコレ リバンデイ セリ カブコン アスク度は社 セガ にコープ ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト ト	6800 6800 5800 5800 5800 5800 5800 4800 7800 6800 6800	TAH SLG SLG ACT AC* SPT A-EPAL ETC 1AB A-RPG TAR SPT :	2.6 8.1314 7.5855 7.442 7.0585 6.6748 6.6395 5.1034 6.5757 9.0027 6.6486 6.421	4.0 7.0 6.66 8.66 7.0 6.0 6.0 6.0 6.66 8.33 6.66 6.33 5.33	18 MIL 7-0-1

No	允用日	7112	p 71 - 27	金银 円	2720	透亮加水	2.171.	3177 %
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1292	8.66	
67	158	特徴まつり	セク	9,200	TAB	7 9846	6 66	
68	22日	ワールト アドバンスド大阪第一個後の歌風~	セガ	7800	SLG	-	8.33	マウス
69	.7H	マスタース あたなも キーカスタ3	to to	58.0	1991	8.5046		7 , 3
70	22日	プルー・シカゴ・ブルース Break Thru/	リバーヒルソフト 即点社/BMGビクター	7800 5800	ADV FE 2	7.1228 5 3225	5.33	収入18種 マウス
72	29B	信長の野望・天陽記	光景	9800	SLG	8.6264		1,20
73	29日	アイドルモ士スーテーバイ Remis	ジャレコ	6900	TAB	8.2716	7.0	1
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ピクターエンタテインメント	6800	VOA	8.379	6.66	
75	29日	出たなフインビーヤッホー / DELUXE - A.S.	31	58 -0	SHIT	-	7.33	
76	29 E	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.555	7.0	
77	29 E	宝竜ハンター ライル Perfect Subscript ステームギア会マッシュ	P. I. D.	8800	ETC	7.7816	6.0	2 1879
79	29日	コー・・・クルー・コニル	タカラ	5800	ACT AE1	7.25 7.3357		
80	79日	水型名人	コナミ	5300	TAB	6.7702	·	マウス
81	29日	ENDE MIR. CRIMINADION	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.7024		X
82	29日	ウイングアールズ~非直なも事を主~	セガ	5800	SHT	6.4774	4.00	7107
83	-39Ei	QUANTUM GATE [~ R P 77 P ~	8 - 4 - 7 - 7 - 7 - 1 - 3	1.4	ALT	4 6923	60	370, 777.7
84	29日	屋油の催士 ほえほえポエミィ	イマジニア	7900	TAB	4.25	5.33	月報
d:	+16-		F-12			7 6634		
86	138	11-9-7-49-529-12-121-1-2-2-2-75174-	ਦਸ	1280	ETC	7.934	-	
8.	311	7 - 1 18 1 701 t h	ローフト サー電子)	1.5	PU.	6.0	6.0	マウェ
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	ਦੁਸ਼	6800	ETC	7.8648	6.33	
86	Citi	\$ - ** \$ - * * * * * * * * * * * * * * *		(10 Mg	SPT	7 6052	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードプラスター	エグゼコ・テヘロップメント	6800	ACT	7.5909	-	るハンドル
91	20日	ときのも発展・バラダイス〜そのてんばいどートー	73:45/2-72/11/11	680.	TAB	6.9354	5.0	3
92	27B	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800 480.	SLG	7 6912	7.0	735
94	27日	セガ インターナショナル ピクトリーゴール	ਦਸ	4800	SPT	7.5433	6.0	マルチ
95	276	アメッカ場面フルトラクイス	F10-1 5-4.4.4	SMOU	QU'	6.987	6.33	7.4
96	27日	バーテャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.3125	6.33	マルチ
92	CH	24 * JF 35	en t	5.600	RAL	6.756	5.0	
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.8		
99	27日	「占庭物質」その	UMI サーザ・フミュニヤーションズ	5600	111	5.25	5.0	11111 707
I Ur.	. 18	THE REVIEW TRAN	州田 11111日東 本人・16	-E 21	ADV	5 7333	233	18程 マウス
10-1	28		セガ	1 580U	RAL	8.0031	7.66	1 ハントル
102	3 🖽	ただい1度を単語中/	アルトロ	5890	51.5	5.0	3.33	
103	108	ばくばくアニマル〜世界飼育保護手権〜	セガ	4800	PUZ	8.2822	6.33	
104	10日	MIKING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9003	7.33	ハンドル
105	178	パーティファイヤー(Gボートーナン)ーズへ継ば着~	セガ	1280	ETC	7.9066		
106	17日	11-6+7×19-005-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-	セガ	1280	ETC	8.0	0.00	
107	17日	RAY MAN レイマンよ / エレクトゥーンを収え / 野子 平田 ワールドンリーズベースボール	UBIソフト セガ	5800	SPT	7.4545	-	-
109	17日	ドラゴンボール2 実決製住	バンダイ	6800	ACT	6.3819	5.66	
110	17日	电斯特级	FAV	6800	TAB	5.5833		
111	178	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	6.7714	5.33	マウス
112	22 El	IN MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	1.80(1)	ALT	8.1058	8.0	
113	228	ギャラクシーファイトへユニバーヤル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.3921	5.66	
114	22 E	オフワールド・インテーセフテー エクストリーム 個人なが プロ野球 95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5000	SPT	6875	7.0	
115	25 E	(1)(1)(1)	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.24	4.33	
117	248	バーチャコップ(技術権/ソフト事品)	セガ	7000, 5000	SHT	9.0414	9.0	は、マウス
. 8	741	2 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 -	4.3	CCBA	YAB		70	х
119	248	開神伝S	タカラ/セガ	5800	-	8.6111	7.0	
-20	24日	金尺花棋	1.3	1900	TAF	8.1	5.66	
121	74日	ニュトラー 4一般的られしとつのサー	1217279-5447	4600	ACT	4 4666	5 33	1
4.2	111		** *	1,5	1	9 3576	0.64	
123	18	NBA JAM ナーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3226		マルチ
1114	la	MEN +- , * * TAIL P. MILE	. : M W	4,61,1	Qu'	6.4	5 66	
125	88	The state of the s	セガ	1280	ETC	7.45	-	
1.16	8 日	・ -キーペーペター(5月-トレート) -エーラウ・チェンへ	to to	770	FIE	8 2045		
127	8 61	一部に クランプして、よん オアラウス つうれのに	セガ	5800	ACT	5.6076		
128	8 日	ハントナリックヒーローS ファーゲー・クリスマス	グイトー・ グラン・コミュンケーションズ	5601	ADV	3 6315		
130	8 E	Entre and Casa Million Attal of the	やのまん	5800	ADV PU3	7 6578	6.0	27.2
131	15B	らびまる子ちゃんの外観はずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2839		7.7
1.42	584	7 -1 12304	211	42.50	SHT	8 9498	-	
133	15日	ガンパード	アトラス	5800	SHT	8.1798		
114	5.83	H	E-74 N	5,4, 1	SPI	8 525		20-8-
135	15日	クロ・クワークナイトへくバルーチョの選集へ	セガ	6800	ACT	7.7291	-	1
137	158	(D) (3 作 - A) 海底火戦争	イマジニア	6800	SHT	7.7278 7.1396	5.66	7.0
138	-5H	マンカットロップ	テータイースト	5800	PUZ	6.6538	-	
-						4	-	A

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

100	8 ' E	7:5:4	$\epsilon = \tau_2 - \varphi_1^*$	• 6		1.800	• 1 .	P 8	1	新九田) (t.v	1 2 2	Ip. 1		14.00		: · · · · (
139	15日	流程 デッドとート	Market be to the control	100	- A -	6 1596	60	At at the	236	19日	3×3EYES~最精公主~\$	日本クリエイト	7300	A	8.3628	7.0	
140	15日	Mill~Marriage~	小学館プロダクション	6800	5LG Fig	3.2582	5.0		237	19日	2.754/分イ次は選集計 20分号 a followed 大管院 セントエルモスの奇跡	サミー工業	5800 6800	PUZ	2.1538	5.0	
142	21日	QUOYADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	-	7.0445	5.66	マウス	239	198	ライタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	2.1008	5.66	
143	22 A	機動戦士ガンダム	ドンダイ EAV	6800 5800	ACT	8.0709 7.4065	distribution of		240	26日	野々村病院の人々 THOR~講賞王紀伝~	モック セガ	5800	Q	8 7463 8.5342		X
145	1328	百百 紅泉春秋	H M	1500		7 5411	-	7-7-7	247	7611	11111 7 7 121 92	*(W 2X	5860	Same and the same	3 8125	-	
146	22日	パーテャレーシング セガサターン	タイムワーケー インクラフティブ バンプレスト	5800	ADV	6.2941 4 2258		ハンドル	243	26 El	連れつハンター 資子を持たす。マドルサフケー見程全書	アイマックス	2990	ADV	8 4045	5.0	20
148	22日	ブラ /2ファイアー	ヴァージンベンタラクティブ	5800	SHT	6.2857		7707	245	The same of the sa	音像像(Fンパチ)	アトラス	5800	SHT	6.9658		
149	25 13	真・女神転生 デヒルサマナー	アトラス	6800	hin,	8 8336	80	457.4570	245 247	in ti	□ ' √ X }	20 1 3 -	5800 7800	-	6 4032	\$ 16 NO	4.7
151	29日	セガラリー・テャンピオンシップ Wizards' Harmony	ヤガアークシステムワークス	4900	RAC	7 9857	9.33 5.33	ハンドル	249	26日	アイドル哲士スーターバイ をよう コッチャクーム ウェイトローク	ジャレコ 田 4社	5300	TAB	0.130	4 66	₹XX
152	29日	14 + 2 7 - FU 1/2	7-10:223+1	SAUG	दम१	284	4.33	マウス	249		ゲン ウォー	ヴァーシンインタラクティブ	5800	SHT	-	6.33	
153	121	TORE ES	NG 1日会 1、丁州 アテナ	5800	TAB	7.8937	7.66	1	251	26 El	1 ー・パスーカ L・ガリューションY	アクレイムシャパン	5800	A name of	3.4166	4 33	15월 구으ス
15,4	-	麻養狂時代 コキャル放請債権	マイクロネット	8800	IAH	3 5 7 14		1870	21		Andrea - Transport	物理的种种类型。	1 A MINE		0.001		
155	19日	クリーチャーショック	データイースト サンソフト(サン電子)	6800	TAB	6.8238	-	. 6 3	252		これが多数をプラブェア(一年下の大統たち) Cubic Garlery	プイネット	5800	1 TE	7.6428	6.33	X
157 158	26日	ストリートファイターZERO	カプロン	5800	AGT -ac T	8.5827		2	254		連応道等隊 活動層 スーパーリアル森省PW	ピクナーエンナティンメント	5800 8800		7.7777		X
159	26B	でろ~んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	8 4462 7.5454	4		256	-	FEDA-1547/~エンプレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	6300	American	7.7924		マウス
161	26.El	まった。 *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	かり セガ	1290	ALT	7 931			26.7	24日	実列 パチスロ必能法/ 3	9 1 #	4800	4	7 3333		
151	76.01		服は27月食さらご6	178	FIL	75942			258	24B	SEGA AGES YOL. I 本語がウントアール メクルブラック	セング	5800	SH*	8.4315		
162	2日	松方仏教のワールドフィッシング	メティアクエスト	5800	-	6.7647	+		260		ライフスケイブ 生命の選挙はるかな数	メディアクエスト	6800	ETC	7 2070	6.0	(2)
163	2日	リターン・トラ・ゾーク IMMOJ-思史ー〜個気な収得の大温度!〜	バンダイビジュアル セガ	5800	ACT	6 4634 5.913	6.0	マウス	262	31日	フィザードリィ賞な量コンプリート	マイクロキャビン データイースト	6800	RPG	7.2879	-	
166	9日	天地無用! 計画理点を追げむりの後 PDウルドラマンリンク	スーメ・・ ローローマ	6800	ALV	6.8902	4	3 188	26.4	31日	Total Total Comment of the Comment o	7 1.21 7.7400 Mah	8000	TAR.		4.66 7.33	
g.7	-611	8080-PIT(Q#+ビット)	アルトロン	5800	ALT	7.6263	6.33		264		7イドルのミファイナルロマンカブレミアム・セクージ ドラゴンボールス 意大なるドラゴンボール伝統	アスク鉄装社	,	TAB	7 2486		X
168	16日	サイベリア DEATH MASK	インタープレイバンタン電腦工場	6500	SHT	6.1818	6.0		100	70		9-11	1.6.	5.0	6 5846	6.22	-
170	23日	ヴァンバイア ハンター	カブコン	6800	1-ACT	8.9945	9.0		267		HYPER REVERIDION (1415-1777-1787)	テクノソフト	5800	SHT		5.0	連盟ケーブル
172	23 E	シーバス・フィッシング	ピクターエンタテインメント	6800	SIG	8 4801 6.7837	7.33		268 269	1481	はる電子となり と一様(日20大種 30万円からーアル	キャイン ペー・コ・コ アスク網級社	5800	ETC	7.3958	7.33	
173	23日	理督の決勝	元栄	10800	SLG	7 4814	4	277	211		BUILD BENT DETECTIONS	11.1	64.	AOV	5.3684	4.33	870
174	23日	サンダーホーク制	ヒクターエンタテインメント データム・ボリスター	6800	SHT	6.9041	6.33	アナログ	271	148	集快/スロットシューティング さくとはとっている	BMGビクター と 2	5500	ETC	5.909	5.0	****
176	23日		リバーヒルソフト	GRC 500	SHT	6.28	5.66	連盟ケーブル	273		月在網幻網~TORICO~	e n	6800	ADV	7.922	6.33	
177	23 E	アローン・イン・サ・ダーク2 (もリAPA/	EAY スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	5.9285	-		275	28日	ライズ オブ ゲ ロボット2 ストライカーズ1945	アクレイムジャパンフトラス	5800 5800	ACT	8.7581	4.66 7.66	
179	23日	料理の個人~4ッチンスタジアムツアー~	HAMLET(海解電)	5000	FIE	7.2003	5.66		315	18 E	18191, 19 1 - K1 5 2 52 L	SAP	5800 5800	ACI	0	the name of the last	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン おまかせ / 表電景(セイバーズ)	ヒューマンセガ	5800	PUZ	5.5333 7 6285	0	マウス	277	A PROPERTY AND ADDRESS OF	製生S~Debut~ 用すすかをA.Citifiを可能を	NECインターテャネル	4888	Contract of the local	8.1372	-	1890
	535		- A - 1			7 0203	1 23		279	-	THE MAKING OF NIGHTRUTH	アンナンバューランクサインハ	2480	ETC	5.7905	3.0	
183	18	下代 ピエヴァングリオン The Tower	セガオープンプック	5800	de me	8.2521	7.66		281	28E	(19) / 一発達転~ギャンブルキングへの選~	BMGE22-/POW	5800	ACT	2 9285	5.66	
183	1 11	SANT TAKE THE CONTRACT	. 8	64	SLL	6 8947	6.0		182	Patt	* 68 \$3 (A)T (B) (E)	A FO	5800	PUZ	-	6.66	
185	18	ハーチャファイターのダート・ートノリーズへを食べ	セガ	1280	ETC	7.6363	_		283	28日	Ac 小學時後 — A 可是關	3-17(70-7)	5800	TAB		60	
187	18	media ROMancer for SEGA SATURIN 活動大行	ファンハウス	5800	ETC	7.2307			284	5 日	Mary of Control our Adjustation		BL MI	AUT	9.2763	9.66	1 マルコノ
189	8 EL .	ロードランナー レジェンドリターンズ	ACP &	5800	51/4 Dist2	7.5 6.2571	6.66		285	W 48 14	GAME-WARE VOL.2	メットアクエスト セネラル・エンテテイド	1980	SHT	6.125	5.0	
190	0.03	麻香ハイバーリアクションR	サミーエ版	2900		6 4193	6.0	Х	28 1		y * 1 h	9 P1	5800		8 5824	7 66	
191	15E	フールドアドバジスド大田地 作能ファイル GUNGREFON THE EURASIAN CONFLICT	セガ ゲーム-アーツ	4800	SLG	9 0561	8.33	772	288		AQUAZONE for Saturn	900.3 Inc	5800	SLG	6.647	7.33 4 66	
193	15 B	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク機能社	8800		7.568	7.33	X	290	W 9 . V. ST 11	デススロットル 開始都市からの設出	メディアクエスト	5800	0	6.0416	6.66	
195		「リンクル・リバー・ストーリー 「FIFAサッカー'96	tr tr	5800	SPT	7.56	5.66	マルチ	292		ピンボールグラフィティ WPEOUT (ワイプアウト)	バック・イン・ビデオ ソフトバンク	6800 5800	PIN	8.1369	5.0 6.66	
46	15日	ストリートファイター 1 ムービー	カブコン	6800	ETC	5.1176	6.0		293	198	グレイテストナイン'96	セガ	5800		8.4157	7.33	
197	158	ZUCZKANO ZORK I	CLEF 爾水社	4800		8.9047 7.2727			294		サターンポンパーマン 質能三能演奏	ハドソン	6800	ACT SLG	8.197	7.33 8.33	789,474
199	15B	毎日替わるクイズ書館 クイズ365	02277/74-74-8-	6800	QIZ	5.0588	4.66	マルチ	296	19日		セガ	(100,310)	SHT	8.4531	8.0	P107.752
200	15日 15日	パーチャルカジノ ドラえもん のび太と復活の最	ダットンャパンエボック社	5800	TAB	5.7727 5.0833			298		MARETANDER & prベヤラクス集 24944日 原番語時代 Cebu Island'96	コナミマイクロネット	8800	SLG	8.6735	7.33	マウス ②、18相
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	60		293	26日	パズルボブル 2 X	タイトー	5800	PUZ	8.5648	8.0	45,1018
203	22日	ゲームの遺入を	サンソフト	5800	SMI	9 2058		マウス	300		パーチャファイターキッズ 時空間値DD~37のローレライ~	セガ アスキー	5800 6800		8.3957 5.8235		3
205	22日	水源資金~風雲再起~	データイースト	5800	ACT	7.98	6.66		302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.0565		
206	22日	ウイニングポスト 2 Wy Best Friends~st アンドリュー女学製器~	光栄アトラス	9800	SLG	7 6886 7.36	7 66	メ、マウス	303	26 B	プラドルDISK Vol. 1 木下僧	SADA SOFT	3000	ETC	_		
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7 431	4 33	2	ا مراز		放門パテンカーズ	BMGビクター	5800	FTC		4.0	
210	22 El	エアーマネジメント%	九栄	8800	SLG	7.6	6.66		306		BOD HURT <> 10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-10-1	YANOMAN GAMES	5888	PUZ	-	5.66	
211	22₽	ISTO E 2100~ジーコの与えるサッカー~	MIZUKI	5800	ETC	1	3.66	Value	307	9 🖯	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.3287	6.33	1899
213	28 El	サ・キング・オブ・ファイターズ:95 ドラゴンフォース	THE TENT	7800		8.7058	9 33	TARS	308		レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム 貫・女神医生 デビルテマナー スペシャル(D)	アクレイムジャパンアトラス	5800 7800	SPT	_	6.33	2
214	29日	ピクトリーゴール・96	セガ	5800	SPT	8.5104	8.0	2 10 €	3 0	9 El	テス クリムゾン	13-1/717:7(13-1)	5800	SHT	1.7666	3.0	12
215	29El	アンジェリークSpecial グラディウス DELUXE PACK	光栄 コナモ	7800 5800	SLG	8.0714			311	9 日	ワールドヒーローズパーフェクト 国籍生化	SNR/ADK NECインターチャネル	7800		7.5454 8.6861		ERE 200-2
217	29日	スナッチャー	コナミ M.V.+s	5800	ADV	8.1148	8.0		313	98	アルートオディセイ外側 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	7.5697	5.0	
219		ルー THE MASTER FILE 最後開発生Special プレモアムバカノ 179年高)	メイクソフトウェア	50K 1800	TAB	7 4705 7.25	8.0	125, 1890	314	9日	かせくるりAPA / Partition (17・7) (2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	スカイ・シンク・システム マネーンピュータエングライバイ	4800 6800	ADV	6.3333	7.0 5.33	②.18#R
220	29 El	三組と英作伝 ぐっすんおよよ・S	光栄	8800	SLG	8.5344	6.66		316			タイトー	5800	MAI	6.5882	5.33	
227	29E	MINE OF THE TOTAL	エクシング	6800	All's	6.923 4.8333		772	317 3 B	9 14	クロックワークス 神名、大学をリュー・サー・	- 1 4 1 LUC	5000 hNGG	PUZ AO v	8 1381	7.33	
223	29日	信長の野嶺リターンズ	光栄	5800 5800	SLG	6.4545	5.66		319	9日	マジュラ・リョンプンとカリーフェア・イン	BMGビクター	4800	SPT	7.2631		
225		麻査天使エンシェルリップス(X御定)	日本システム	6800	SPT	5.3125	4.66	×	321		プレイボーイ カラオケVol. I プレイポーイ カラオケVol. E	ピック東海	5800 5800	ETC	-		X
227		ゲックス モータルコンパット 完全版	HM パララ アクレイムジャパン	5800	A: T	6.5957	5 33 6.33		322	9日	GALJAN	景	6800	TAB	-	5.33	Х
225	.79 11	利尼省一次4	* "1 (†"	1,5,00	SasT	4 9333	5 66	X	3.4		ジャン・スーパー パス クラシック等 観オー教馬アークSTABLE-	ナグザット	8800	SLG ETC		4.33	
229		パーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8636	5. 66	X 21, 1	325		3 D Lemmings	47927 + 19 : 1 - 1 - 1 , 1 , 1	5800 5800	PUZ		6.33	
			4.1.0						327	23日	本格プロ商書 養潤Special	ナグザット	5800	TAB		6 33 7.66	
232	5 El	2 度あることはサンドア〜ル	CRI 光荣	5800 7800		8.1095 7.6585		(D)	328		特性機能はフェイスワット ファイティングバイバーズ	ヘップレスト	5800	SHT	9.0693	6 33	
233	9.81	きゃんきゃんパニー・ブルミエール	キッド	5800	ADY	7.4032	5.33	X、マウス	330	10 EI	イエローブリックロード	アクレイムジーバン	5800	ADV	5.0000	4.33	
234		GAME WARE VOL.1	ゼネラル・エンクテイメント ギャガ・コミュニケーションズ	1980 5800	PIN	7.17H 8.625	6.0	マルチ	331		エイリアントリロジー STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800 5800	SHT	7.6315	6.66	
235	47 94													-	4		4

Sin .	强热目	タイトル	J-71-8	抽样 (管)	19/12	13. 电路点	本語語表	11004	Pilita	身壳目	ライトル	メーカー名	最级(円)	1873	建業持重	18-12-15-2	A 的忘》
33		アーサーとアスタロトの経度非社	カブコン	5800	PUZ		5.66	1	377	188	, Bat wind Ford Tork WANDS LAND	17-4 P-1	6836	TAB	8.5135	7.33	
34	208	ターラセイバー	2244.21	1.5	A - styl	8 2447	70	200	378	18E	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	-	5.33	777
35		オリンピックサッカー	327-172-1227-945/	5800	SPT		5.66		379	18日	マイティヒット〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT			
36		775 JUNE VO 2 19 LAME!	-A' 2 9,14 T	(30)	FIT				360	5 11		a =+ 1 9"	2	5 400	8 52	7.0	-
37		テトリスプラス	ジャレコ	5800	-	7.0	6.33		381	25日	ンエルショノク	EAV	5800	SHT	1	5.66	
10.			45724 HE FE	14-	division in		5 33	245.5	382	25 E	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	-	5.33	
			의용되다순소· 그씨						383	25日	BATSUGUN	バンブレスト	5800	SHT	8.2962	7.33	
16	6 11	CHIEF STRATE	44007	Table (AUT	1	30		384	258	773-127-2729-7-48 /24-/27	データイースト	6800	SLG	7.2727	6.66	
60		天境を始らう一个非智の級し~	カブコン	5800	German spectrum	7.7362	4		385	25 B	LUNAR SILVER STAR STORY	角川豊高	6800	RPG	8.9682	7.66	
400		Bolly 1 of All of the			THE	-	5.66	通信ケーブル	386	258	ワールドシリーズベースボール	也別	5800	SPT	8.0	5.66	
12		ウルトラマンは個	維持社	6800	ETC			ムービーカード				SETTING TO THE					
13		The state of the s		4351	Ptl		5 66		387	18	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SMT	7.9714	8.0	
64		ポリスノーツ	371	6800	ADV	9.1525		G(772.B)	388	18	伝説のオウガバトル	ツバーヒルソフト	5800	A	8.5362	A. Contraction of the Contractio	
		2+ 1-+ 7=49-26808	n law	0.000	AOT	9 1766			389	18	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG		6.0	
	208	SEGA AGES / 77192	42	3800	RAC		7.33	NAME AND	390	18	LULU	セガ	4800	ETC	-	6.0	
		用作的 17 5 4 5 5 1 1 1 1 7 4	11.91	3000	SHI	8 4373		12.22	39.	8,43	PI ER IF -01	SNK	SECT. SECT.	USL"	8.2542	_	RAI
18		Destruction Darby (デストラクションダービー)		5800		7.2352			392	88	Special Gift Pack	BMG 129-	7700	ETC	0.20 12	1.0	
19		17.4.10.43.10.10	Sale	141	ATT	8 083	8 33	HAV.	393	4.60	Vary or year H. year or ""	1 1 1 1 1 1 1 1	44	7.5		1	L-t- 1
50		And the second s	42	4005 - 1000	And in case of	9.2142	A	2.772	394	88	リグロート サーガマ	セガ	5800		8.0444	6.22	-
		SEGA ASES 179-1-1-1		12		9 5406	_	100	395	N H	777	2017	186	4/ 1	0.0111	70	-
2		セガラリー・テャンピオンシップ・ブラス	セガ	5800		8.8018	7 33	£74	396	158	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ		7.0	72
3		7 - 0 - 0 - 7 ?	At ti	5000	-201 2	8 2407		E12	397	15日	デジタルビンボール ネクロノミコン	KAZo	5800	ETC	8.8636	O NO.	
	_	大事事の世界ものさせ/タッカーキッズ(人であ)	富士量パレックス	4800	ETC	0 2407	3.00	772	398	158	風水先生	HAMLET(MME)	5800	SLG	0.0000	6.33	1
55		1 * . 3 ' = 255	为:- ::- · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4300	-	+	60	1 7/2	399	5.5	1 1 1 1 1 1	LINNECT (COMMENT)	1,000	1.54	-	6 66	+
6		グッドアイランドカフェ・新島県	インナーブレイン	5000	A-FE	-	5.66		400	228	TIRON MAN / KO	アクレイムジャパン	5800	ACT		6.33	-
-				-	ETC	0.7570	-	-	400		INUN MARY XU	770142412	1 1 1	SPT	-	5.33	-
17		A F V	H (6)	4000	3. 1.	8 7578	-		-	1715	4	A series and the series are the series and the series are the seri	4800			6.33	772
الغ		サンダーフォース ゴールドバック 1	テクノソフト	4800		7.8064	-		402	55 B	カオスコントロール リミックス	ウァージンインタラクティブ	-	SHT		-	-
9		か子育性に特護後、二名人の	7-1-	2000		8 2727			403	228	クリスマスナイツ冬季限定額	セガ	7000	ACT	9.5227	0.00	マル
0		算神伝URA	クカラ	5800	-	6.4487			404	558	月下の棋士〜王竜戦〜	バンプレスト	5800	TAB		6.33	77
		たきがきメモリアルで吸ばするたま	1271	1460	-	7 6829	-	1 20 2	8/15	66.13	@(.\$_ 1c, _ }	, 1	E N.S. 1	SH	9.0909		-
2		ホーンテッドカジノ	ソシエッテ代官山	7900	_	5.826	5.33	G/X	406	228	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT		5.0	1
63		プイト・DISC vol 3 大島本華	SADA SOFT	3:000	ETC			1000	407	558	パーチャコップ?	セガ	5800	SMT	9.3727		1 8
4		自在四始体 若寒竹器	ナグザット	8800		7.0	4.66		488	55日	FIST	イマンニア	6800	GBA"	-	3.66	
٩	1.161	EN	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	5800	TAB		4.0	18機	409	29日	銀月英雄伝統	德學會店	5800	SLG	-	5.66	
			自己の一番目の日本日						410	29日	サンダーフォースゴールドバック?	テクノソフト	4800	SHT	-		
14		attua 1	4 ~ 40 }		1/1		5 33		411	29日		メディアクエスト	4800	PUZ	-	6.0	-
5?		アンジェリークSpecialプレミアムBox		8800	SLG		-		412	29日	西暦1999 ファラオの連点	BMGビクター/ロボトミー	-	ACT	-	8.33	
B		ウイニングサストと プロケーム 96	7.5	1.57	Sti	8.641	7.66	- p m/s 2	413	29日	对航袋鄉 栅	福日コミュニケーションズ	6800	TAB	-	7.33	
9		エターナルメロディ	メディアワークス	5800		8.4636	-		414	29日	太陽立志伝『	元荣	7800	SLG	_	6.66	
5.		GAVE WARE VOL 3	Married Banker	980	117	6 9795	-		4.5		程信神宮寺三郎~未完のルボ~	ゲータイースト	5800	ADV		6 66	
1		Turk Wood%~果實 联定局限成分一点	ジャレコ	6800	SLG		6.0		416	29日	電脳収機パーテャロン	セガ	5800	ACT	9.3947	8.33	74
9		- 42-17-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-12-	12 D117 1	1501	ETT		4.66		417	29日	ピクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	-	7.66	7.7
3	48	用個大會 Special	光栄	6800	TAB	-	6.33		418	29日	を分す後ませーラールーンSuprintensus Employ	エンジェル	5800	ilight.	-	5.66	
4	司日	カオス コントロール リレ クネ	A	45	341	_	4.0	क्या व हिंद	419	29日	秀男・信長セット	光質	7800	ETC	_	-	
3	108	プレインテッド(3	コフナッファッドハエイーナリント	6500	ETC	-	5.33		420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	_	7.33	
6	C. F-3	(本現4・日1番名 王佐川市総商者 146 下戸の 35 ガン	(ヒテオレステム	1800	TAB		6.66	1	421	2913	ブラドルOISC 特生湯 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	1 1 "		1	

(データバンク INDEX	,
35	7-7-2/3937012 (41) 7-27-2/3937012 (41) 7-27-1-1-1-1 1000 MAN/XO 711-1-1-1-1 711-1-1-1-1 711-1-1-1-1 711-1-1-1-	

_ 11	711/4	
35	アーサーとアスクロトのほ用系打	1 333
	7" - 1" - 1	195
	IRON MAN/XO	400
	Private to the end	4
	アイドル省 まスーチーバイ Remax(原定展示)	73
	アイトル省・13一千一(1)	247
	アイトル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	『行りぬる 「行うしな」は「」「なってージー」	16.6
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	11 Lt - Mary To the To - Mary Trime for an	115
	アイレム アーケード クラシークス	242
	A. A. Mar the Child Corper	288
	ADUAZONE by SEGASATURN 475077429511-2	422
	\$ 27 A	4.73
	AQUAZONE for SEGASATURN X 7 Valv 7 x 20 VI - X	424
	AT 27 At 1 - 4 AT 45 1 1 AT 2	4.15
	LOURING WAS USAN ON 17202742727-X	A26.
	アクアワールド 海長始結	289
	INCLUM SOCCER	366
	F = 4 I = 1 - 1 + 1 + 1 - 2 + 1 € €	446
	アメリカ技術ウルトラクイズ	95
	Fr 17 min - LE LESS CHELLERS	3 3
	アローン・イン・ダ・ダーク2	177
	F - 1-, -75g - 1	. 5
	7>>21-250004 704748ex	367
LY	12J= / 12→	333
6.	ISTO E 2000~ンーコのもえるサッカー~	211
	- 8 21 - 5 - 7 - 1 - 1 - 1 - 1	78
	外出半介名人の新書報音楽	278
3	72-1-1-1-1-1	27
-	ヴァンバイア ハンター	170
		1
	249-174 (6V 3274-)	262
	7-1-17-11-1	
		368
	ウイニングポスト2 プログラム・第	11
	Charles of the Market Market	82
	ウイングアームズ~ しなる () 主~ フェー・マー・ド フル・ラマン その日人にし	
	The state of the s	342
A	A 7X	-
æ		448
	27-271%2++-	449
	永世名人	80
		0.00
	A ** 2 * 1	449
	エイリアントリロジー	331
	主行アントリロジー エケーキニ・エケ・	331
	X JAPAN Virtual Shock 001	331
	主イリテントリロジ エテーナー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	331 343 88
	X JAPAN Virtual Shock 001	331

7	1 1111	144
	エネミー・ゼロ	435
	F- i Live information	101
	EMRT Vol.1~等の途子~	19
	EMIT Vol.2~命かけの第~	22
	EMIT Vol.2~始からの株~ EMIT x 3~4. ユニシッケー	73
	EMIT パリューセット	141
	2-895×7-	44,
	エアジュルバラダスNot.1 日本 子 見かる at Houseon	237
	I LET TO THE STATE OF A SMALL	141
#3	おーちゃんのお喰かきロジック	HI
45	(1455のアリトのミセノケルーキッズ(入り。) オフワールド・インターセブター エクストリーム みよかセノ 気管 (1セイバーズ)	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	3.まかせて 過程量(セイバーズ)	181
	オリンピックサッカー	133
办	क्षेत्र + का कि	31
0.3	カオスコン・ロール	152
	25 2 3 2 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3	114
	カオスコントロール リミックス	402
	Z1	- 1.13
	全人特棋	150
	18 1 1 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	3
	ガーディアン ヒーローズ	158
	and a few could be	4.7
	1000 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 -	50
	M # 32 ml - 4 9. 2 2 ml -	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
olio.		- 33
8	海水晶伝統アスタル	28
	数むの士ガンダム	347
	素助者士ガンダム外伝 (教信のブルー	
	ラング・カンダムから、 トー・マー・ 1 をそんな 1 とうない 1 ともない 1 とうない 1 ともない 1	427
	€ ₹∧₹₹∧╱≒=" / №₹±= ₩	234
	ラロゲタログンニー・ノルニエーから	451
	建能界	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ネクシング	89
		113
	GALIAN F +DXXX=10SS	322
	# T/V A / 1 - 7/2 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	
	ENTALISABILE TORYO MANJONG LAND	37.7
<	\$0.77 18 280 12, 480	90%
-	○UANTUR SATE へ とのは、~ マウムマサネカリバーボーイ	83
	9 24 1 1 1 2 7 7 7 - 7	208
	OUOYADIS(217771X)	142
	クリーティーショック	155
	建又从实场的一个 用金属	283
	(BUAPA!	178
	7077-1-72	317
	7677727 74 2070 2 3070 1 1 1 2	48
	78777-7 741-2748-7 677 111-2	
	クロックフークス クロックフーク テイトへいたーチョのストリー・サー クロックフーク テイトーペッパルーチョのストリー・ クロックフーク テイトーペッパルーチョの、ドー	135
		521
	961249210751 []	356
	277172 DELUXE PACK	216
	76 76 - 007 70	23.5
	グレイテストナイン第 東二月撃隊 8京福	793
L		
H	Mil Marriagy~	254

1)8	タイトル	925€
	P* (1) - A	-98
	GAME WARE VOL. I	235
	GAME WARE & C ?	.186
	GAME WARE vol. 3	370
	5-11-0 t	14
	T-Louis 2	203
	** - 18 1 THE 2 16	B.7
	ゲイルレーター	7
	ダイルレーター	404
	育下の様士~王皇的~	404
	月下の株士~王亀前~ リア郡: 連 * トロー	. 1
	7-722	226
	Ar 1's	1249
=	皮取三国共和	428
_	G 1 14 17 11 10 10 10 10	1
		184
	GOTHA ・天空の騎士	184
	The same of the sa	
	種上パロティウスだ! DELUXE PACK	29
-	1.6.5%	45
t	SIDE POCKETZ~依疑のハスラー~	20
	***	50"
	サイベリア	168
	44 5 1 4 602 1 cm 1 3 8 8 13 7 62	350
	3×3EYES~發酶公主~S	231
	49 4 - 7 - 7	1.34
	ラムライスピラッツ 新江部衛軍向(ソフト単位/RAM同僚)	391
	R 1 V	35.5
	三里之》	26
	間 1 4 (型1)。	10.0
	サンダーストーム&ロードプラスター	90
	** ** T T T T T T T T T	12.5
	サンダーフォースゴールドバックマ	410
	4 - 7 - 1 - 2	1
	サ・キング・オブ・ファイターズ95	212
	The sty to en The to	30
	The Tower	183
	00 + 2	134
	4.2-1	188
	THE MAR SO OF MISHIEF YER !! BY THE	17.4
	The state of the s	49
U	THE野球争スペシャル~今夜は12回戦~	
		-(1)
	シェルショック	381
	四年指名ピタグラフ	115
	疾風魔法大作戦	268
		1.5
	シャイニング・フィズダム	58
	- 42 . M. W. W. Y. Y.	4:5
	上 都 Great Moments	396
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	13
	出货库省 大陸時	436
	- 8 - -	1.01
	サアーサリテークSTABLE-	324
	1 - 17 1	8 7
	NU_BXQ	295
	F	14
	夢世紀エヴァンデリオン	182
	用 (10 · 9 · 10) 新工程、加工的	1
	备。总任	37
	I WY - W AND	1 91

50番	91tiv	2794
	29.1, 10	3= B
	真・女神転往 ゲビルサマナー	149
	第一生物料は マールセンテ のなり書	144
	真・女神教徒 デビルサフナー 真・女神教徒 デビルサマナー 3个。首 真・女神教徒 デビルサマナー スペンマルボックス	309
	学を提供DD~幻のローレンイ~	301
	I'll with a second to the seco	2.45
	東タハワフルプロ野は95 開幕戦 入場、そでの、場所では	50
	1 m - 2 7 7 to 2 7 2	75,7
	黄明启道	65
	. и 2	
		1.13
	Jewels of Oracle オラクルの支持	378
	C-48 2 1 1 18 4 . A.	
-	ジョニー・パズーカ スーパーパズルファイター 1	250
7	スーパーパスルファイター。1	4.19
	スーパーリアル賞書PV	255
	A	- 1.
	スーパールリアル麻雀グラフィティ	118
	为 pl A pl	55
	水应该是~是黄芩\$P~	205
	33-1-3-1.	30,
	ステームギア中マッシュ	78
	X - 1 2 1 4 +	\$ - D
	講事管理 スティールダム (1)フト単昌 /ケーブル荷律)	341
	5 " 12 2 4 14 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	116
	ストライカーズ 1945	775
		-166
	211-17-19-7FRO	157
	13 1 - 1 1 - 2 - 1 h.	345
	ストリートファイターZERO ストリートファイター リアルバトル オン フィルム ミドロコ 1 64 (10 1 1 1 PA	56
	C101-7 64 14 15195	4-1
	スクッチャー	217
	Z 1 · 7	7 12
	Parties and the second	392
	Special Gift Pack	
	30 Lamage.	301
#	129 11 10 m 1 m 2 m 2 m	418
W	ISSAA DOS TOTAL	35
	高級 999 ファラオの復名 マネ・オー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	412
	BH 4 7	41
	SFLAAL MARCES TOLDY	94
	55 LA A . E	_
	SEGA AGES 77172	346
		35
	SECU MES / 24-20117-11/20/2010/11 / 171110	296
	セガラリー・チャンピオンシップ	
	セガラリー・チャンピオンシップ・ブラス セガラリー・チャンピオンシップ・ブラス	352
	av to	3 + "
	明色プレード	405
	8 th 18 + 7	
	與吸行媒	110
돈		ir.
	京橋 ネオ・ジェネレーション	53
	・ 中央 ネオ・ジェネレーション ・ 一つつ ・クス・エー・ハー	161
	ZORK I	198
左	211 1 . 1 14 0 10 0	3 6
-	Turt Wind 96 天童観末写南根ゲーム	371
	3-1 12 14	4 3
	大阳立志伝 I	414

	AED.	- Total Man	- 1-2-E	ALC: N	حدومك	Mand.	, #18.E.A	A STATE OF
			98年17月発売ソフト					
433	14.11	**************************************	w = 1 = 2 = 6 , 2	2962	11.6	130		
423	6日	ACHANINE OF TABLASATION TO	オーブンブック9003	2000	SLG	1		
434	683	A > 4 - 7 - 1 A 8 - 14 4 1	8-1-1-5		4. ,	_	-	
425	6日	ACTUATION OF THE PARTIES OF THE	オーブンブック9003	2000	SLG	-	-	1
476	6.51	1 7 1 7 1 5 1 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	18-1-2-1-1.3	2000	SLG	7.7012		1
427	68	機能観士がンダム外径 漕を受け継ぐ者	パンダイ	4800	SHT	-	7.33	ツイン
4.18	6.21	SALKAR	177	5800	SLG		5.66	-
429	6 H	スーハーバズルファイター1x	カブコン	5800	PUZ	-	7.33	
4 10	61	2 r 7 2 m v r -	Hom L	5800	ACT		6.33	
431	6日	全員で表記され、「241番~7472登出鉄道の数~	富士·迪	4800	ETC	-		1
412	60	ハイパーデュエル	17117t	5800	SHT	8.1818	6.33	
433	68	1118-15	日本ビクター	5800	RAC		7.0	10.77
4 44	611	District Day	FAY	1 100	CHT		7.0	7.1
435	13日	エキミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	-	9.66	13
435	1153	BALL OF STATE OF SAME AND	2.1	447	Cect	_	8.0	
437	13日	出世麻香 大精神	キングレコード	5300	TAB	-	5.66	
43.8	881	オニー・エイ ニペーター	ウイトー	1 8983 1	SHT	-	4.33	
439	13日	大道飲金	インクリメントア	5800	SLG		6.0	
440	13.89	大戦略パック	セカ	5800	SLG	-	_	773
441	138	9クティクスオウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	-	7.66	
442	1351	ディスクワールト	19-7-17-9-1504 WILL	5800	ADV		6.0	マウス
443	13日	パンツァードラグーン &	セガ	5800	SHT		-	
444	366	ファンキー・ファンタジー	7 2 8 8	2.007	State of		5.66	
445	13日	145-5.0-47929628-428.1828	イマジニア	S08 206	SLG	-	6.33	1
446	.10 ts	アポなしギャルズお・リ・人・ほ・す♥	Ea-	5800	SEG		6.33	3.19
447	20 B	ウルトラマン 光の巨人伝説	パンダイ	7800	GEAT		7.0	専用ROM
449	POH	エアーズアドベンチャー	20 - 1. 29 1. T	1400	BUTE!	7.0		
449	20日	永世名人	コナミ	5300	TAB	-	6.0	
450	70 H	一根をはまて~	2741429 -71	5,811	5.1,		5.33	
451	20 E	きゃんきゃんパニー・ブルミエール 2	47h	7500	ADV	-	7.0	18/8.00
44.7-	noH-	4-1 -4-11-1 -7-7	W-17	-411	Erit s	_	7.0	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	-	6.66	
454	7764	F = 23 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2	3-7-1	1,001	TAN		5.33	
455	20日	N GHTRUTH "Maria"	13+1K2-721-HFA	5800	ADV		4.66	
\$24	1175	1 Jan 18 1 17 18 - 1 14 - 31 8	£A.	1 6200	RUL	_	7.0	
457	20日	バーチャル映場	日本物産	6800	SPT	-	5.0	マルコン
4-8	." H	1727 1724 202 - 518 B. CABE	(70)	1800	TAH		5.66	
459	20日	16750	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ		5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIA	セガ	5800	与是A."		9.33	



900	71ra	1,713,
	タイランウォース	1.13
	タクティクス オウガ	441
	to to a 1 PA II What to I	- 7,7
	TANA	5
	(A) 1 (- 7 , 1 - 1	111
	理価神宮寺三郎~未完のルボ~	415
	[des et]	4
	タークセイバー	334
	19 d 81 a	411
	91902	18
	T The A Townson	Ta2
	大智特 セントエルモスの奇器	238
	7 - 11	,'hh
	ダライアス外伝	132
ち	1118子ちゃんのかmはずるたま	10,
	雑兄貴~常情一男の逆襲~	228
2	は快/スロットシューティング	271
7		144
-	テーマバーク	- 13
	製造 ~TRUE PINBALL~	236
	man i 's i	530
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57 1
	A Mark Mark Core General	- 8
	天地時間と動物理量を通けむりの旅	165
	The part of the state of the st	141
	Dの食卓	47
	7 7 7 7 7 7	44.
	THETUSA	21 7
	アカスリート	287
	デジタルビンボール ネクロノミコン	397
	タジタルビンボール~ラストグラディエーターズ~	36
	デス クリムソン	310
	[10 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1
	Destruction Derby(デストラクションゲーピー)	348
	S & A Tell AMAT W	1/2
	出たなフィンピーヤッホー! DELUXE PACK	75
	7.	363
	D) A キゲーム	136
	mar	2. 3
	であっんてんであ	159
	作物のオウガバトル	388
	見与の機パーチャロン	416
7	トー・メント・リーダー	1. 10
	THOR~精質王紀伝~	241
	MINING THE SPIRITS	104
	10 ×0 × n. S	119
	NO SEC. LA	12
	ときめき麻雀グラフィティー年下の天使たち~	252
	とおめた時後ハラダイス~恋のてんばいビート~	91
	ときのきメモリアル対戦はするだよ	361
	titrititi /7かつbreer ech parマイデラックス語 スペットル語と	297
	特徴機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	406
	10 Tab 49: . 4	312
	[Max.], If	No. of Street
	FILLY SHOPENING	-
	トロー・アロットルージを ドラゴンフォース	213
	関数生 ボート・ジリット リー・マート・ジョンフォーストラコンフォーストラコンタールス 真実関係	-

SUR.	2110	1.3
	1 1 1	1.2%
な	NG(5 +4 / 12 #7 0 # 3210 - 3 - 4 # / 17 14 #)	284
	Section 1 Section 1	3.5
	NIGHTRUTH Marie	455
	ナイトストライカーS	2.7
	七つの経営	233
(=		415
-	A.SSAN PRESENTS が、・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	232
	112 TT 1774, 81 1 877-	1.4
in	愈企親子	45
ねの	96-11 4 7 A D	747
0)		72
	信差の野望・天開記 でも、たけ、クーコ	
		17/1
7.4	野技美雄ワールドンリーズベースボール	100
は		139
	ハイオクタン	209
	· P · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	476
	ハイパーテュエル	432
	STATE OF STATE OF	167
	ハットドリックとーローS	128
		- 4 °
	乳行写真~時られた少女たちの見たらのほう~	270
	25 Ex., 32 No. 15 40 10	THE
	パーチャコップ2	407
	. 1. 1. 2	
	バーチャファイターと	122
		. 5
	パーチャファイターCGボートレートンリーズ~ド京~	185
	1	- 1,
	パーテップマイターCGポートレートシリーズへ最初~	160
	7 7 7 17 WH 10 10 10 1 2 3 4 4	7.5
	バーターフャイターくなどーレー・シリースーショノキー・ブライアントへ	86
	STATISTICS OF THE STATE OF THE	-99. 16
	W. S. There A Admit M. Louis W. Mariella	105
	パーチャファイターCGポートレートシリーズ~韓城基~	
		- 3
	パーキーファイターに、オールートノリーズーノミン・ラファーをへ	161
	, f. 7-12-3-1	1.1
	パーテャファイター リミックス	41
	/ Fundanto #	3.3
	パーチャルオープンテニス	96
	, tu, *	
	パーテャル競場	457
	バーチャルバレーボー・	11
	パーチャレーシング セガサクーン	146
	(4) マー・* *** P 40 4	. 4
	ほびばてニマル~世界制物係選手唯~	103
	切れつハンクー	4.4
	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんニ	127
	BATSUGUN	707
	KENN	433
	バトルモンスターズ	16
	パスルボブル2X	299
	ほっぱゅばおー人	6
	パップフリーダー	389
	N Sale	204
3	パンツァートラグーン ツヴァイ	204
U		-
	必様パチンココレクション	156

	声音・信長セット	4.4
	BEN OF WHEN GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL. 1	131
	11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11	9
	ヒクトリーゴールツ6	214
		411
	ETA AND A EAST	
	東クタ明士セーラーニー SuperS~Various Enotion~ ビッグー車7 ハチスロ大東側 ユニバータル・ヒューシアム	418
	The state of the state of	.'48
	ビッグー型! ハチスロ大変器 ユニバーサル・ミューシアム	269
	H , to H · · · · · ·	365
	PDフルトラマンリンク	166
	けいくけい キャン・アまた 一人 田福	\$5,8
	ピンホールグラフィティ	291
150	ファーゲー・クリスマス	129
120		
	FIGHTERS MEGAMAX	460
	production of the state of the	3.19
	ファイプロ外伝・プレイジングトルネード	63
	7 - 2 - 12.9 -	222
	FIST	408
	77. 7/19/ 4 B	717
	Fif A 7 - 77 - '96	195
	£ * 4 7	148
	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	756
	1 . 1 . 4	48
	BLOOD FACTORY	420
	T - 新科·斯特·特特··	3-
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	プレインテッド(3	375
	プレインバトルロ	
		197
	\$i\$.si\$ t	93
	プラドルOISK Vol.1 木下僧	303
	プラドルOISC Vol.2 内山美紀 プラドルOISC Vol.3 大島末央	336
	プラトルDISC YoL 3 大島朱斐	363
	プラドルDISC 特別場 コスプレイヤーズ	421
	プリクラ大作品	399
	ブリンセスメーカーと	92
	プレイボーイカラオケVol. I	220
		300
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	"口泉食"等"	53
^	平成天才パカボン・すすのノバカボンズ	39
	単純パテンコは3単	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタドラーに接続~	11
CIE.	HAUTED CASANO	3+2
	宝龍ハンター ライム Perfect Collection	77
	The state of the s	41
	オラーツアー	
		222
	本格プロ麻雀 使用Special	327
	本語4人打ち論後 芸能人対義論後 THE われめ DE ポン	376
	Body Special 268 GPLS IN MOTION PLUZZLE VOL Z	306
	ポポイっとへべれけ	15
	* I	144
蒙	游客为发物图下前者在部代 电分子子/17万 下 。	152
	24 年 4 年 6	17
	1 TO 1 TO 10	
	麻害狂時代 コギャル放卵後端(絶様)	154
	34 ft 35 ft Cebu Island 96	- 4 1
	動食大食 Special	373
	20 10 1 1-1 0 12	275
	麻雀悟空·芙萱	4

- 12 81	8 (2)	, Ten
	M 6 - 1 1 1 2 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1	. 9
		190
	和 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	30.6
	MAKING OF MIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION (TO A)	333
	マイティヒット~W phity Hits~	3.9
	海日替わるクイズ書組 クイズ365	199
	My Best Friends~st.アンドリュー女学業編~	207
	マシカルドロップ	130
	V 1 12	353
	マジックカーペッド(食品/マルコン川田)	434
	7 - 1 11 - Timerstonius artali	3.9
	展議会上レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズーネオ ジェネレーションズー	35.8
	マスターズ 基かなるオーガスタ3	69
	5. 11. 42 - 2 - 2	52
-	展表の資金 ほえほえポエミィ	84
33	Mars, 1	2
8	あるサイドル・スケー/ (カフミリース語音)	365
	メタルファイターヴMixU メタルブラック	- {
	7710 7717	259
	media R. Marcon to CE (A SAT Rh まます E タルディンコー〜 イル東 東京の今日本 シリスタ	445
45	モータルコンパット 完全順	227
0	6754	459
	思える!! プロ計算 95 DOUBLE HEADER	115
idh	MA A A A CONTROL OF THE ROLL	46
ф 6	ゆみみみっくすREMIX ライズ オブ ヴ ロボット?	274
9	ライフスケイブ 生命40世年はもかな歌	260
	・ ** (スペシャルバッケージ)	10
	RAMPO	12
0	1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1	349
	11/70-X W-W	43
	1) ~ C - + + + - n?	144
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	4. 提の終人へ多ッチンスタジアムツアーへ	1.79
	リンフル・リバー・ストーリー	194
	th 18 har year h 5" AH 51 H+	305
8	AND THE MASTER FILE	218
	. LU	390
12	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンエ/ エレクトゥーンを放え/	0.7
	レイヤーセクション レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
_	レポリューションダ	251
3	ロードラッシュ	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	h[
	ロックマン×3	246
de	R080・PT(ロボ・ビット)	167
わ	ワールトアドバンスト大戦時~個位の収集~	60
	いのRLDCUP GOLF~前 ハイアット ドラドビーナ~ ワールドンリーズベースボール	224
	フートドレーローブバーフーの	386
	フールドヒーローズバーフェクト サー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	341
	国電デットモート	120
	オな・ カビート でもアレンシ	139
	WanChei Connection	3

部部リフト NEW SOFT SCHEDULE スケジュール

スケジュール表の見方

[ジャンル]ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV …アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ… パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/ EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムーピー/ETC…その他 [対応機器] ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチ ターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコ ン…セガマルチコントローラー/ツイン…ツインスティック/ムービー…ムーピーカード 【年齢制限など】18推…18歳以上推奨/心、偽などは2枚組、3枚組を表します。 【その他】★印のタイトルは初豊場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

先引	日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	对応等
12	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	6,800P	セガ	SHT	鉄
月	27日	SEGA AGES/第下にイチダントア〜ル	4.800円	セガ	QIZ	マルチ
	27日	テラ ファンタスティカ	5,800円	セガ	S-RPG	
	27日	グリッド ランナー	5,800円	グァージンインタラクライブ	ACT	
	27日	だいなりあいらん 予告値	2,300円	ゲーム アーツ	ADV	
	27日	水滸伝 天命の響い	5.800円	光樂	SLG	
	27日	プラドルDISC データ舗 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18 7 M
	27日	実戦パチスロ必勝法/4	5,800円	サミー工業	ETC	
	27日	銀河お譲様伝説ユナ REMIX	6.800円	ハドソン	ADV	
	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	6,800円	パンダイ	ADV	
	27日	TETRIS S	4,800円	BPS	PUZ	
	27日	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	6.500円	ヒューマン	SPT	
	31日	パーチャロン FOR SEGANET	2,800円	セガ	NEACT	モデム等
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)	5,800円	SNK	格器ACT	RAM
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(RAM同権)	7.800円	SNK	格爾ACT	RAM
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ% 模定KOFダブルバック	9,800円	SNK	46-SEACT	"ARS HAL
2	未定	スーパーパンコレクション	5.800円	カブコン	PUZ	
37	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A-PUZ	
丰	10日	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	5,800円	77-544377747	ACT	
1	10日	DIGITAL DANCE MIX~安室赤美惠	2.800円	セガ	ETC	コンピニ事
月	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A-PUZ	
	10日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	4.980円	ポニーキャニオン	ETC	
	10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	5,800円	吉本興意	16.BEACT	
	14日	天外魔境 第四の黙示録	6,800円	ハドソン	RPG	2.
	17日	NHL パワープレイ'96	5,800円	グァーヴィインクラクティブ	SPT	
	17日	ハイバー 3D ピンポール	5,800円	ヴァージンインララフティブ	TAB	
	17日	天地無用/ 登校無用アニラジコレクション	5,800円	エクシング	ADV	2
	178	タイムギャル&忍者ハヤテ	5,800円	エクゼン・テベロップメント	ETC	
	178	ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	17日	心體現稅師 太郎丸	5,800円	2147-1- 1/277717	ACT	
	17日	プラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	17日	2TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
	24日	ダイナマイト刑事	5,800円	セガ	ACT	-
	24日	#11+USA CIRCUIT EDITION	5,800円	セガ	RAC	75 2 7-1
	24日	SUPER CASINO SPECIAL	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	マルチ
	24日	EVE burst error	7,800円	シーズフェア/イマジニア	ADV	1844.
	24日	はいばあセキュリティーズS	6,800円	バック・イン・ソフト	SLG	
	24日	30ペースボール ザ・メジャー	5,800円	RMGピクター/クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	24日	TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)	5,800円	ピクター/ピクターソフト	A-ADV	
	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	3.800円	SADA SOFT	ETC	
	31日	BUG TOO!	5.800円	セガ	ACT -	

発力	日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
97	31日	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~卿	5,800F3	エクシング	## MEACT	
年	31日	三嶋志リターンズ	6,800円	22	SLG	
1	31日	DIE HARD TRILOGY	5.800円	セガ	ETC	沙台。且可以
月	31日	ROOMMATE~井上涼子~	5,800円	データムポリスター	ETC	
	未定	クレイジーイワン	5.800円	ソフトバンク	SHT	
2月	7日	シミュレーション ズー(仮称)	5.800円	ソフトバンク	SLG	
月	7日	ZAP / SNOW BOARDING TRIX	5.800円	ポニーキャニオン	SPT	
	14日	★サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	
	14日	天城東京	6,800円	クリップハウス	ADV	18押
	148	だいなびあいらん	6,800円	ゲーム アーツ	ADV	
	14日	クレオバトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ピング	A-SHT	
	21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	きゅー場っく	5.800円	7クサイビジョン・ジャパン	ACT	
	21日	★三國志パリューセット ★信長の野頭パリューセット	12.800円		SLG	
	21日	キューブパトラー	5.800P3	YANOMAN GAMES		
	28日	#SEGA AGES/メモリアルセレクション	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	mr. BONES	6.800円	セガ	ACT	-20
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5.800円	光栄	TAB	
	28日	パネルディアストーリー ケルンの大冒険	6.200F3	期泳社	RPG	
	28日	灭地無用/ 連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	Fin	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	
	下旬)	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	##BBACT	
	下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	F to	*GAME-WARE Vol.4	未定	£494-120915A	ETC	
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	Space JAM (スペースジャム)	5,800円	アクレイムジャノン	SPT	
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャバン	SPT	
	未定	建新 师	5,800円	グァークノインラフライブ	SHT	
	未定	ウルフファング 空牙2001·SS	5,800円	エクシング	A-SHT	
	未定	业蓄穹紅蓬隊	5,800円	EAV	SHT	
	未定	3 Dウルトラビンポール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	未定	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	未定	アドヴァンストV.G. (ジグソーパズル込み初温限定版)	9,800円	TGL	特職ACT	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	パンプレスト	A-PUZ	
	未定	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ピック東海	45-MACT	
	未定	DREAM SQUARE 無形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	来定	重義機兵レイノス 2	6,800円	メサイヤンキット・コンピュー	ACT	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	タエンタテイノント ソネット・コンピュー	ETC	ムービー
	未定	NIGHTRUTH VICE SELECTION ラジオドラマ編 MARICA〜真実の世界〜	未定	ナンタテイメント	RPG	ムービー
月	7日	WORMS	5.800円	アイマックス	SLG	
B	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	チ
	7日	機動戦士ガンダム外伝』、親かれし者	4.800円	ハンダイ	SHT	
	78	オペリスクープロジェクト・オスカーを連行せよ/〜優勢クラシックロード	6,800円	BMGC99-/HATNET	ADV	
	14日	★バズルボブル3	5.800円	ピクター/ピクターソフト タイトー	SLG	
	28日	スチームハーツ	来定	TGL	SHT	
	28日	ファーランドストーリー 2 (仮称)	未定	TGL	S-RPG	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12.800円	セガ/ESP/律問告 ほインターメディア	ETC	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN 252170-2517	9,800円	セガ/ESP/確能m	ETC	
	上旬	SKULL FANG~空牙外伝~	5.800円	ロインターメディア データイースト	SHT	
	上旬	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	下旬	ポイスアイドルマニアックス~ブールバーストーリー~	6.800円	データイースト	TAB	2
	F ft)	機動戦士2ガンダム前編(仮称)	6.800円	パンダイ	ACT	
	未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5.800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	フィッシング甲子間『	6.800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	クォヴァディス 2~慈星強襲オヴァン・レイ~	6.800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5.800円	サミー工業	ETC	
	来定	★SANKYO FF	5,800円	ティー・イー エヌ研究所	周辺	
	未定	SANKYO FEVER 実権シミュレーションS	5,800円	ティー・イー エヌ研究所	ETC	SANKYO FFINE
	未定	★マジカルホッパーズ	6,800円	パンダイ	ACT	
	未定	超時空要塞マクロス〜費・おぼえていますか〜	6.800円	パンダイビジュアル	ACT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ピデオシステム	ETC	
	末定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S-RAC	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定 未定	パテンコ倶楽部 太平洋の嵐 2	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	太十汗の風 2 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩機	未定	イマジニア	SLG	
	未定	Zens/E1/// Selection Bright	未足 来定	ザウルス	NAMACT	
		WARA® WARS 激交/大軍団パトル	未定	期泳社	SLG	
	1 TE 1		ST. AL.	THE ACT AND A SECOND PORTION AND ADDRESS OF THE ACT AND ADDRESS OF T	260	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	

発力	相	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応
4	18日	後春 パトルコスプレイヤー	6,800F3	914	麻雀	
肩	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
, ,	T to	製業見無用—Anarchy in the NIPPON—(仮称)	5,800円	メディアミューズ	16.BLACT	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	グァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	超フラッピー	未定	テーピーソフト	ACT+SLG	
5	9日	フリートークスタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	5,800円	1917529-91524	ADV	
Ä	未定	異數分周開著 著稿本	未定	1・ウィング	TAB	
ï	未定	ぶるるん/シェイプUPガール(仮称)	未定	3・ウィング	ETC	
百	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	## MACT	
月	未定	幻の象(The Phantom Fish)	未定	ソフトオフィス	SLG	-
月月	未定	ファンズフォルム(仮)	未定	B#MM77/09-	ADV	
	未定	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	未定	アイアンプラッド	5,800円	アクレイムジャバン	MEMACT	
	未定	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイムジャバン	未定	
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5.800円	アクレイムジャバン	RAC	
	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイムジャバン	ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャノン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5.800円	アクレイムジャバン	未定	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	真脱サムライッスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	★実況パワフルプロ野球'96(仮称)	6,800円	コナミ	SPT	
	未定	☆ゲーム天園極楽バック	7.800円	ジャレコ	SHT	ビデオつ
	未定	エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	鉄
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A-SHT	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムボリスター	RPG	
	未定	デジタルアンジュー電脑天使SS ボディー バイオニクス〜管具の小宇宙 人体〜	5,800円	を開催されカーパイア メディアクエスト	ADV	
	未定	★ADYANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	未定	セガ	SLG	
	未定	★グレイテストナイン'97	来定	セガ	SPT	
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	★ピクトリーゴール・97	未定	セガ	SPT	
	未定	マンクスTT	来定	セガ	RAC	
	未定	新・海底軍艦〜鋼鉄の弧強〜	未定	アスキー	SLG	
	未定	デザエモン2 (DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A-SHT	
	来定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S-RPG	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	未定	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	エーベルージュ	未定	タカラ	SLG	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	MRACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール/(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	朱定	ネバーランド カンバニー	SLG	
	未定	★落ちゲー・デザイナー 作ってポン/	未定	バック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志顧 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	2
	未定	CROC./(仮称)	未定	メディアクエスト	A-ADV	_
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	SHT	2
夏	未定	*X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	16 MACT	
	未定	★ときめきメモリアルドラマシリーズVol. 1 「紅色の青書」	未定	コナミ	ADV	マウス
	来定	タンク(仮称)	未定	BMGE79-/NMS	ACT	
	未定	スパイダー(仮称) レイヤーセクション II (仮称)	未定	MGZサー/和スケカ メディアクエスト	SHT	
97	未定	RENSA一志製一	5,800円	シグナルライト	PUZ	
年	未定	怪盗セイント・テール	6.800円	h2-	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5.800円	BPS	A-RPG	
	未定	メックウォーリア2	未定	7クラインションション	ACT+SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン 2	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A-RPG	
	未定	銀河お職様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル	未定	ハドソン	SLG	
	未定	オリンピア 山佐 パーチャルパチスロ	未定	マップジャバン	ETC	
100	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	グァージントノクラフティブ	SHT	

元列	18	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
売	未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターテャネル	SLG	
売日	未定	テーマパーク2(仮称)	5.800円	EAV	SLG	
未	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
定	未定	エアーコマンダー	5,800円	パンプレスト	SLG	
	未定	★エイナスファンタジーストーリーズ	5,800円	メディアワークス	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	45 MACT	
	未定	パーチャファイター3	未定	セガ	N-MACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストプロンクス 東京番外地	未定	セガ	16 BRACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	ファンタズム	未定	アウトリガー工房	ADV	8
	未定	54	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ポイスファンタジア 失われたポイス・パワー	未定	アスク講談社	ADV	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ばにつくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロビンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション 主接時への構造 アルブス語・ヒマラヤ語	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス(優称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターテャネル	SLG	
	未定	MM42	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーポッツ	未定	カプコン	H-BLACT	
	未定	★スーパーアドベンチャー ロックマン Episodel 「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★スーパーアドベンティー ロックマン Epsoda2 「東側/ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★スーパーアドペンチャー ロックマン Episodia 「最後の唯い!!」	来定	カプコン	ADV	
	未定	マーグル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	MEMACT	
	未定	ロックマンX 4	未定	カプコン	ACT	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	パーチャパーク`THE FISH	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきミュージックCD 2 (仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	b(b(7	未定	サンソフト	HAMBACT	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学順LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	来京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream~オンエアが特てなくて~	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物理	SLG	
	未定	テラクレスタ30(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	来定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物理	TAB	
	未定	ロッククライミング 未勤略への挑戦 ヒマラヤ語	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロポット運輸RPG(仮称)	未定	パンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ヒクター/ヒクターソフト	A-PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ピクター/ピクターソフト	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ピクター/ピクター・ノフト	SHT	
	来定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイ ブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイ』魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェーック!

モ」の超新作。12月21日に東京・六 は "M" だっ//

本木ヴェルファーレで行われたイベ ントでコナミの新アドベンチャー 「ときめきメモリアル ドラマシリー サターン周辺の気になる情報をチ ズVol. 1~虹色の青春~」が発表さ ェックするお馴染み "サタマガ編集 れた。全3巻の予定でVol.1は夏発 部チェーック/"。まずは新周辺機器 売予定。詳細は次号で掲載。サンソ 発売のお知らせから。TEN研究所 フトから発売予定の対戦格闘、「わく から3月発売予定の「SANKYO わく7」のサターン版画面をいよい FEVER 実機シミュレーション よ次号で掲載予定。さらに、年明け S」の専用パチンコハンドルコント 第1報として、AM2研からまたま ローラー「SANKYOFF」がソフ た最新作の発表がアーケードとサタ トと同日に発売。さて次は「ときメ ーンでありそう。今度のキーワード

アンケートハガキの書き方

八方キの後には名前。往前・主年月日・報源・『 のプレゼント哲号を明記し、「高集部へひとこ と」の側に本鉢を読んだ細想や無見などをお書 **きください。また、セガサターンに移植を希望** するゲーム名があれば記入してください。

護側のアンケート回答機には、以下の質問事 調への答えを右の記入側に従って、肌のボール ペンを得って枠内に正しく記入してください。 その際、数字はアラビア数字(1、台、台)を従 い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかり やすく問いてください。強計は規模で行います から、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに 切り難し、回答欄を汚したりしないように注意 して応酬してください。

作別 男性 1 女性 2

⇒実数で紀入してください。ただし1桁 の場合は左のマスに口を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生 09 専門·技術職

02 中学生

10 W-17 M

03 高校・高専生 11

自堂湖

04 大学・大学院生

公無量 短大·専門学校生 13 アルバイト

(8個まで)

14 *******

07 高纬譜 15 主編

12

08 営業・販売職 16 その他

セガサターン用ソフトの所有本 数を記入してください。 ⇒ただし1桁の場合は左のマスに□を入

れてください。 よく読むコンピュータゲーム情

報告出土?

ファミ通

ファミマガWeekly 02

03 **GAME WALKER**

0.4 Vジャンプ

05 雷黎王

06 電車PlayStation

07 Hyperプレイステーション

DR じゅげむ

09 覇王マガジン

10 ゲーメスト

11 サターンファン

12 グレートセガサターンZ

13 サターンスーパー

TECH サターン通信 14

15 電撃セガEX

16 ハイパーサターン

17 サターン通信

18 セガサターンマガジンのみ

今号の本法の表紙についてどう 6 思いますか。

よい 01

かっき

113 よくない

その他(具体的に要望を)

XBAND通信対戦をやったこと かありますか。

01 やったことがある

今後やってみるつもり(積極的) 05

03 やるかもしれない (強権的)

na やるつもりはない

05 XBAND通信対戦を知らない

表1の今号の記事で内容が而自 かった(よかった)ものを8つ まであげてください。

表1の今号の記事で内容が面白 くない(憑かった)ものを8つ まであげてください。

表2からもっているハードをあ 10 けてください。 (8つまで)

表2から購入予定のハードをあ げてください。 (8つまで)

表3から、今後あなたか買いた いと思っているソフトを10本

(n)水滸伝 天命の誓い (n)天地無用/ 豊校無用アニラジコレクション

(〃) ゼロヨンチャンプ DooZy-J (〃) ブラストウインド (〃) ブラストウインド

(〃) 鶴河お塘様伝説ユナ REMIX

(〃) ROOM MATE~并上源子~

COMPLETE GUIDE)バーチャコップ2

(〃)3Dベースポール・ザ・メジャ (〃)スーパーカジノスペシャル (〃)ロードランナー エクストラ

(n)実数 パチスロ必勝法/4 (n)ファンキーヘッドボクサー

(カ) 電脳動機パーチャロン

まで遊んで答えてください。

(N)D-XHIRD (n)トゥームレイダース (n) 便駐クラシックロード

(ル)ゲゲケの鬼太郎

(〃)テトリスS

(〃)キューブバトラ

37 38

ΔN

AS

47 48

ハードリスト

(例1)図差が5の場合

5

よい例

悪い例

セガサターン(互換機含む) メガドライブ(ワンダーメガを含む) スーパー32X

プレイスデーション 3DO(REAL、TRY)

M2(3DO64bit機)

PC-FX

スーパーファミコン

PCエンジンシリーズ NEO・GEO(CDを含む)

ームギア

NINTENDO64

アンケート回答欄の記入例

複数回答の設制の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

(例2)回答が他の場合

08

バソコン ムービーカード(ビデオCDデコーダ)

(例3)回答か15の場合

5

(例4)回義か1の場合

フォトCロオペレーター 電子ブックオペレーター セガマルチコントローラ

レーシングコントローラー
バーチャガン

アナログミッションスティック

ワイアレスバッド

新型バーチャスティック

バーチャスティックプロ ツインスティック セガサターンモデムセット

ダイナマイト刑事

表3 ソフトリスト

アドヴァンストV.G.

ADVANCED WORLD WAR TERMORE

天城紫苑 003

EVE burst error

ウルフファング 空牙2001・SS エイナスファンタシーストーリー

006 英雄志願 GAL ACT HEROISM

エーベルージュ X-MEN VS. STREET FIGHTER NHL パワーブレイ'96 エレベーターアクションリターンズ 落ちゲー・デザイナー 作ってボン/ ガーディアンフォース

下級生 014

機動戦士ガンダム外伝 副 截かれし者

機動戦士乙ガンダム前編(仮称)

銀河お嬢様伝説ユナ REMIX 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル

1119 クォヴァディス2~思量強襲オヴァン・レイ・

グランティア GRANDRED 322

024

グリッド ランナー クレイジーイワン グレイテストナイン97 025

クレオバトラフォーチュン ゲームウェア Vol.4 127 058 ゲーム天国標業パック

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚 030 現代大戦略 Strikes(仮称)

製意見集用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)

033 コットン名

全公司

コマンド&コンカー

サイバーボッツ サ・キング・オブ・ファイターズ'96

サクラ大戦 花組通信 ZAP/ SNOW BOARDING TRIX f138

三国志バリューセット

041

第条性 JAM エクストリーム 省帯 バトルコスプレイヤー 最終機兵レイノス2 シルエットミラージュ

043

所・美速車艦一調除の直接一 開助対域回算 新仙人 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression ときめきメモリアルドラマシリーズVol. 1

真説サムライッスピリッツ武士道烈伝

人造人間ハカイダー ラストジャッジメント 心霊呪殺師 太郎丸 051

水滸伝 天命の誓い

SUPER CASINO SPECIAL 053 スカイタ-

Space JAM (スペースジャム) スポット ゴーズトゥー ハリウッド 3Dウルトラビンボール 056

3Dペースボール ザ・メジャー

SEGA AGES/ファンタジーゾーン SEGA AGES/メモリアルセレクション SEGA AGES/東下にイチダントア〜ル ゼロヨンチャンプ DooZy-J センチメンタル グラフティ 061

063 065 **臺灣紅蓬隊**

卒業S 066

ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ダービースタリオン(仮称) 067

だいなぐあいらん

DIE HARD TRILOGY 072 大平洋の第2 趙時空要塞マクロス〜優・おぼえていますか〜 073 超フラッピー D-XHIRD 075 11-TUSA CIRCUIT EDITION テーマバーク2(仮称) デザエモン2(DEZA2) 078

デジタルアンジュー電脳天使SS-DIGITALDANCE MIX ~安室祭美意 081 テラ ファンタスティカ 天外層場 第四の黙示録 天地無用/ 登校無用アニラジコレクション 天地無用/ 過額必要

DR3 084

TOMB RAIDERS (トラームレイダース) 086 087

ときめきメモリアル Selection 腫瘍腫瘍 DR9

トラゴンナイト ドラゴンマスターシルク 091

は は は は に チャファイター3 パーチャロン FOR SEGANET HEART OF DARKNESS 092

nga はいばぁセキュリティーズS 095

パズルボブル3 パネルティアストーリー ケルンの大雷検 097

BAROQUE

ピクトリーゴール'97 Fighting Musion ~K-1 GRANDPRIX~¶ 099 100

ファイヤープロレスリングS 6MENSCRAMBLE ファンキー・ヘッド・ボクサーズ 102

103 フェイクダウン 104 105 フォトジェニック

ふしきの国のアンジェリーク 106 107 ブライマルレイジ ブラストウィンド 108

ブラック ドーン ブラドルOISC データ幅 レースクイーンド ブリートークスタジオ ~マルの鬼まなおしゃパり~ 109 110

フリートークスタジオ ~マリの見まななしゃペラ~フルカウルミニ四星スーパーファクトリー ぶるるん/シェイプロアナール(仮称) ヘンリーエクスプローラーズ オイスアイルマニア・クスープ ールバーストーリー ボイスファンタジア 失われたボイス・パワーマーブルスーパーヒーローズ My Dream~オンエアが待てなくて~ 113

118 マジカルホッパース

120 魔法学園LUNAR/ MARICA~真実の世界~ マンクスTT mr.BONES

122 123 124 メタルスラック メックウォーリア2 モンスターメーカー・ 125 ~ホーリーダガー~

優難クラシックロード ラストプロンクス 東京番外地 リアルサウンド(仮称)

リターンファイアー ROOMMATE ~井上京子

LUNAR ETERNAL BLUE RAYMAN2 -セクション』(仮称)

135 RENSA-恋調-ロードランナー エクストラ ロックマンX4

ロックマン日 メタルヒーローズ ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes かくかくて

WARA2 WARS 業交/大軍団バトル

表1 今号の記事

ANDMARK

データステーション セガサターン読者レー

セガザターン誘着レース (特報)ファイタースメガミックス (特報)サ・キング・オブ・ファイターズ98 (特報)サ・キング・オブ・ファイターズ98 (特報)エネミー・ゼロ |特報)エネミー・ゼロ |特報)正記エグアングリオン 2nd Impression

(特報)マジカルホッパーズ (特別)マンクスTT (特報)デイトナUSA

(特報)スカイターゲット (特報)ダイナマイト刑事 (特報) サイバーボッツ (特報) WORLD ADVANCED WAR 千年時間の異さ

(特報)クォヴァディス2~5里推集オヴァン・レイ~ (特報)養可知価値 (特報)落ちゲー・デザイナー 作ってポン/ (特報)クレオバトラフォーチュン

(特報)だいな♡あいらん (特報) My Dream~オンエアが持てなくて~ NEW RELEASE TITLE Readers' STATION

Hello// CAPCOM SNK WORLD 推薦 Data Search/きゃんきゃんパニーブルミエール2 攻略 Data Search/西幕1999 ファラオの構活 地級サラのバーチャクラッシュ

ひらけ/情報玉手箱 33 セガブレス ンボール」ハイスコアラー側位置着 ネクコノミコニア (COMMING SOON)グリッドランナー
(〃)テラ ファンタスティカ 24

(n)サムライスピリッツ斬紅部無双剣 (n)シャイニング・ザ・ホーリィアーク (n)実況/おしゃべりパロティウス (〃)エアースアドベンチャ (〃)エアースアドベンチャー (〃)タクティクスオウガ (〃)ファイヤーブロレスリングS レッドカンパニー酉の市通り// Just Meet エ・ル・フ 61 ポリスノーツ誌上抽選会 (快き参加型企画)センチメンタル グラフティデ・ラ・ゲームウェア LUNAR Express AM1研だいなまいと/ 67 //deuR版EMA AM2研Express Neo セガサターンソフトレビュー 次世代裏技リーグ 70 クリエイタースバンク

148

SOCIONIE DE SOCIONIE DE LA CONTRE DEL CONTRE DE LA CONTRE DEL CONTRE DE LA CONTRE D

生か死か? 命をかけた「鬼ごっこ」が今始まる!!

ハイパーチェイスアクションと名付けられた「グリッド ランナー」。主人公アクセルが異世界から脱出するため死の鬼ごっこに挑戦する。さぁ、逃げ切れるかな?

チェイスゲームのニューエイジ登場!

アクセルは暗黒世界の女王ヴォルガに捕らえられてしまう。そして、ヴォルガが支配する世界で、鬼ごっこをするはめに……。

「グリッド ランナー」は、迷路のように入り組んだグリッド(格子台)の上で、ヴォルガの部下と鬼ごっこを繰り広げるゲーム。ステージクリア条件は、グリッド上に



各ステージが出まる 前には、モンスター のテータが表示される モンスターによって、行動ハターン か違うので、それぞれのステージで作成 を覚えまう



コイフが暗界世界の女主のマルガ仁! 最終 ステージでは、彼女と戦うことになるオ

点在する旗を規定数収集するだけ しかし、オニになると旗を取るこ とはできない。敵の追従をかわし つつ、旗を集めよう!

完成度

シンプルな画面に騙されてプレイすると、 ハイスピードで攻助で入れ替わるゲーム展開 に思わず圧倒されちゃうこのゲーム。特に対 戦はお勧め。システムや操作は簡単だし、結 構お手軽に遊べます。ちょっと変わった対戦 ゲームに興味ある人はぜひ楽しんでほしいな

●ヴァージン インタラクティブ●発売中●5,800円

●ACT●2人プレイ可能●全年齢推奨

逃げつつフラッグを集める!!

●画面説明●



1 マリ・クメーター: 魔法を使うためのたの 以間 19、カラマジ・クポイントである。使 いトーたとしても、一定時間でを選する。ア イテムを取ることでは復スピートアップと / でアワーグラス獲得数: 各ラウントに必ず4つ落ちている砂時計の形をした アイテム「アワーグラス」を取得した 敗。これは、ステージクリア後のボーナスラウンドのプレイ制限時間を伸ば してくれる貴重なアイテムだぞ。

3 ボフラック獲得数:③がプレイヤーの限らなくてはならないフラック教と まった。取った数、4は対のフラック規 定数と様件フラック数

5年11インンケーター、画面外にいる 飲モンスターの方向を指し、本事共じ フレイヤーか、オニなっ頭いかけるために、そうてないなら、ふげるために 主用しよう。

6 #ニマーク: フレイヤーキャックターカア タマの上に、この・E**かついている場合はオ ニー早く前にターチして、フラック集めを開 幼しより 美国の方向にタッテェだ

Grid Runner How to Play

①オニを決める

ラウンド開始直後はアクセルも 敵もオニでない状態から始まる。 敵より先に旗を獲得すると、続け て旗を集めることができる。断然、 有利にゲームを進められるぞ。



2フラッグを集めたら……



てしまわう でしまわう

3魔法を使おう

アクセルは6種類の魔法を使うことができる。どれもラウンドクリアに欠かせないものなので、使いどころを見極め、戦いを有利にしよう。ただし、敵も同じ魔法を使えることを覚えておくこと。



4オニになったら……

オニになったら、矢印を見て、 素早く敵に体当たりをかまそう。 早くしないと負けてしまうぞ!

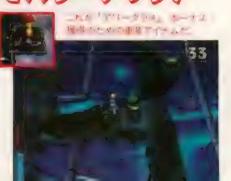


オニとな てタッチ すると、動は同じ難 れた場っし、所はされ る その間に現る集 めるんた



ポーナスラウンドでパワーアップ』

各ステージ、3 ラウンドに勝利すると、ボーナスラウンドが待っている。時間内にボーナスグリッド上にあるアイテムを全部取るのだ。ボーナスゲームに成功すると、アクセルの基本性能が上がるぞ。



テラ ファンタスティカ

待望の発売日! テラへの旅の準備はOK?



いよいよ デラファンタスティカ の発売 です。この壮大な物語は国務会議で語られる ストーリーに加えて、戦闘中の探索によって 明らかになる数々のエピソードが、神話の謎 を読み解く鍵となっています。様々な場所で 探索を試してみてください。(開発チーム)

- ●セガ●発売中●5,800円
- ●タクティカルRPG●全年齢推奨

初めてでも安心のおさらい講座つき!

ついに発売されたテラ ファンタスティカ。す でにプレイしている人 もいるだろう。発売を 祝し、今回は第二章ま でをご案内。システム の復習もしてみよう。

くのだ。物語は、魔物の国がえを探していくことになる。

テラ ファンタスティカは、人間の国を侵攻し始めたこと 戦術戦闘をはじめ育成や会話 から始まる。なぜ魔物は突然 といった多くのシミュレーシー人々の国を襲い始めたのか。 ョン要素を持っている。しか「無名神」と呼ばれる女神の像 も、各要素の結果次第でその の化身である主人公は、失わ 後の展開が刻々と変化してい れた自分の記憶と共にその答



では復習に入ろう。まずは 国務会議。物語の中心舞台で あるマイス大公国の国政を決 める場だ。ここでは多数決で 物事が決められるので、意見 を聞ける人数が限られている 時は、誰を指名するかが重要 となる 参加者の性格を把握 し、賛否の意思を見極めよう

スタート時は幼いマイスの 君主も、時が経てば成長する。 成長に影響を与えるのは、と きおり話をしに執務室を訪れ る大公への、主人公の接し方。 「武勇」「仁徳」「知性」、どの要 素が伸びたかによって少年の 性格は変化する。良い君主に 育ててあげよう。

"テラ"では、指揮官1人と 各種兵隊を組みあわせた「部 隊」で戦闘を行う。編成で行 うのは、どの指揮官にどの兵 種を組ませるか、どんな装備 をつけさせるか、という作業。 戦いはすでに始まっている。 自分で構想した戦術に合う部 隊を作り、戦況を有利に導け!

編成が終わると進軍開始 作戦会議の場面となり、行軍 中の各種イベントを進行させ る他、進軍方向を表示した周 辺地図が現される。作戦によ っては地図上に幾つもの行先 が表示されるが、その時どの 進軍方向を選んだかによって、 以後の展開は異なってくるぞ

任務終了

ゲームの流れ



次の 戦地へ

テラーの戦いは、戦術マップ上で味方と敵が交互に部 隊を動かすターン制。各部隊の攻撃範囲に敵が入った場 合、拡大戦闘画面に切り替わり、迫力ある戦闘が始まる

拡大戦闘で勝つためには……

●CP(コマンドポイント)

各部隊が1回の拡大戦闘で行 動できる回数で、戦闘突入時の Elanの値や攻撃方向によって 増減する 多い方が当然おトク

Flan

CPの値と攻防能力を左右 戦 闘突入時にElanが減少してい るとCPの最大値が減ってしまう。

●空静

Elanの消費は多いが威力技 群攻撃後行軍の法になるのも、 戦闘終了時の移動に生かせる。

●戦法

各部隊固有の陣形「戦法」は、 戦闘を大きく左右する要素 目 的に応じた戦法を使わないと絶 対に不利だ マップ上ではAP のみ、戦闘中だとCPとElan双 方を消費するが、いつ戦法を変 えるかは状況に応じて考えよう

その他。攻撃方向も重要 後 方・側面攻撃なら必ず先手がと れる上、敵のCPも少なくなる からだ。また、白兵戦の苦手な 射撃兵には白兵を向かわせる、 といった兵種の特徴も生かせ!

タクティカルマップの要点集

●AP(アクションポイント) 各部隊が1ターンで行動できる回 数。残数には常に注意していよう!

●SP(ソルシャーボイント) 部隊の兵力。HPにあたり、0に

なると指揮官が撤退または死亡する。

●Elan(部隊コンディション) 移動や戦闘などの行動を起こす度

に減少する数値、魔法で最大約70 %、休息で約20~40%回復可能。

マップに入ったら、まず全体を見 渡して、探樂場所と敵位置の確認を この世界には「人間」「月」「太陽」の 三種の瞳があり、各々見える物も異 なるからすべての瞳を駆使しよう。

● 癒しの場(回復ポイント) この上で過ごすと、1ターン毎に 最大でSP約300・MP約30が回復。

● 用早奶課

視界とは、各部隊が敵の詳しい情 報を探れる範囲 範囲外の敵から不 意打ちを受けないように注意しよう!

● 持川河川 田川河川 田川河川

指揮官には階級があり、隊長階級 の者が将軍以上の者の指揮範囲から 離れると、次ターンでのAPが減る。

● | 東| 巻

君主・元帥・将軍は、不審な場所 の探索が可能。各種情報やアイテム が入手できるので、積極的に行おう。

COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!



国務会議 ~戦いはすでに 始まっている//~

今回の議題は「主人公を元帥兼侍従武官長に任命するか否か」と「大公の出陣を許可するかどうか」。プレイヤーが意見を聞く相手を選べるのは元帥任命の時だけ。以下はその意見表だ。

Name	Answer
ダーマ・ダネー公爵	反対
ロシュ神官長	養成
ヴィルジニー大法官	菱成
オリヴィエ大提督	反対
トリスタン官房長官	反対
アザン宰相	賛成

元帥任命は賛否に関わらず可決されるが、ここで反対者の比率が賛成者より多いと、大公の 出陣が否決される。逆か同率なら可決となるぞ。

- ・可決…大公(槍部隊)が参戦
- ・否決…大公は戦闘に不参加



※はがはがはがはがはが第 1~2章で入手可能な

大公の育成で君ならどんな 君主に育てる?~

大公の成長を示す各要素の特徴は、以下の通り。 武勇:武人としての勇ましさ。猛々しさの要素。 仁徳:広く人を愛する心。人々に慕われる要素。 知性:知力の高さ。経済や商業を重んじる要素。

主人公の行動	結果
やさしくなぐさめる	仁徳+
きびしく勇気づける	武勇+
静かにさとす	仁徳十 知性十

アイテム名	効果	アイテム名	効果			
あやしけな鉄兜★	自防+7 身份+3 全ユニット級様可能	神秘の珠◆	職防+6 全ユニット			
憩いのマンドリン	上気+5 電射+5 セルシェ専用(初期接偏)	立ち去りし書	電防+8全ユニット (このアイ テムのみ第2年で人工)			
折りの書◆	上気+2 電防+4 フラット・マルレーヌ	とても目立つ謝★	指揮+2 土気+9 電防 5 全ユニット分別-15			
乙女のイヤリング★	電路+15 自攻-6 射攻-6 ジニーを除く全女性ユニット	トライデント	白吹・8 白防+6 射防+6 チューニー専用			
鬼殺しの剣◆	白攻+6 白防+3 主人公・ジェラール・ジニー	内切り包丁	白攻+7 全ユニット			
恩賜の剣	白攻+12 白防+ 8 主人公・ジェラール・ジニー	不死鳥の剣	士気+8 白攻+8 白防+16 大公専用(「原国作会議で入手)			
奇怪な戦機	装備中、「月の艙」になる。 全ユニット	古い環節◆	指揮+1 白防+3 射防+3 全ユニット			
観點のマスク★	指揮一1 魔防+8 白防+8 全斗二ット 射防+9	握り出し物の判◆	白攻+4 白防+4 ま人公・ジェラール・ジニー			
米の赤子人形	魔防+5 全ユニット	由緒ある剣★	白攻+7 白防+5 王人公・ジェラール・ジニー			
極楽鳥のマント★	士気+17 射防-6 全ユニット		マイス軍初期装備。★は最初の作戦 ブを探索した時に、ランダムで出現。			



COMING SOON SOFT

ブリン王ガディング



敵将ガディング を倒せ



《出現敵部隊》自…自兵部隊 公…人間の臆

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徵
■〈ガディング〉LV4	ゴブリン	×1	_	(a) (b)
ゴブリンチーフLV1	ゴブリン	×9	+55	10 (A)

戦場が変化する。 見張り兵のトム リンが場所を教えてくれるので、 t = を検索すれば、コゴリンドの た場防は壊れ、水路に水が流れ (1) かの数を押し流してくれる

探索して水路に水を流すとほとん どの敵が倒せるので大変楽。ただし、 枯れた水路内に味方がいるときには 堤を壊さないように。敵と一緒に流 され、水路下流、ガディングが再び 出現する場所のすぐ側に、APO・ Elan 0 の状態で流れ着いてしまう

> からだ。また、早く解きたけ れば、探索せずに直接ガデ ィングを狙っても平気だぞ。

NAMES OF THE PARTY ONE POINT ~ 概则~

1. 敵1体にはそれ以上の数の 味方で攻めよう。2. 敵正面への 攻撃は避けよう。3. 敵の情報を 把握し、魔法など相手の苦手な攻 撃方法で攻めよう。 4. 敵のター ンになったとき別方向から攻撃さ れにくいよう、敵と接したマスで 戦おう。5、敵が退却できないよ うに、射撃前には白兵部隊を目標 の後ろに配置して、敵が背を向け たらその部隊で攻撃したい

美国的国际政策的证明证明证明证明

闇夜にひそむ影



ルート共通 敵将を倒せ

()内はルートD-Cの時出現

出現敵部隊》 動…射撃部隊 頂…月の瞳 ⑩…魔法所持

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徵
■〈イビルシェイドLv4〉	スカルダー	×1(1)	_	(直) (月)
■シャドウマスターLv4	バンシー	×2(3)	+87	
シャドウLV1	バンシー	×6(6)	+60	(H) (H)
シャドウLVI	スカルダー	×4(4)	+80	自用
(ゴブリンチーフLv1)	ゴブリン	×З	+55	(a) (b)

シャドウマスターの魔法パブルバ ーンは強力。使わせる前に倒すよう に。また、敵将のいるマップ上方は 坂や木が多く行動しづらいので相手 が陥りてくるのを待とう。

Marin Taylor felt take 16- " - - h # # 16 A FOR THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA 15 V J.





出現敵部隊》

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	● 特徴 ←
■〈ガティング〉Lv4	ゴブリン	×1	_	(人)
■((イビルシェイド)Lv4)	スカルダー	×1	-	自用
ゴブリンチーフLvl	ゴブリン	×9	+55	图丛
(シャドウLv1)	バンシー	×4	+60	(A) (A)

CDルートで行くといきなり受け る砲撃は、止めに行ってくれる者が 現れるまでやまない。一発当たると 80~140前後のダメージを受けるの で、SPには常に注意が必要。敵将 は戦闘開始後すぐにマップ奥に退い てしまうから、行く手を遮るザコは、 村近辺で気長に倒すか、マップ右・ 陸地際から大回りして避けて行こう。

	A	入手 - 人の赤子人門
100	,	入手:チューニー専用武器 「トライデント」
	C	スエ:一句: お紙、お人から、 中の途…関する話が関ける
ľ	(I b)	入手:肉切り包丁。チョニ

天候:ルートC-D/朝・靄 ルートD-C/夕・晴れ



ルートC-D/敵将を倒せ ルートロ・C/散将ガティング

一と出会い、そして……





SEGA SATURN



夢魔のゲーム



アレクシスに隣接して 引き止める

《出現敵部隊》 会…太陽の瞳

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徵
■〈リディス〉Lv22	スカルダー	×1	+269	自魔体
■シャドウマスターLv4	スカルダー	×З	+107	
■シャドウマスターLv4	バンシー	×4	+87	(金) (元) (元)
シャドウLVI	スカルダー	×4	+80	自用
シャドウLV1	バンシー	×7	+60	(At) (A)

この章では、国務会議で「立ち去りし書」というア イテムが手に入る。マップ攻略も簡単で、主人公の突 破口を他のユニットで造ってやるだけでいい。重要な のは、5ターン以内に大公の隣に主人公ユニットを配 置させること。大公は、主人公が隣接して正気に戻し てやるか、リディスを倒し、味方ユニットで門の近辺 から内側まですべてを埋めてしまわない限り、5ターン 目最後で「死の国の門」をくぐり、死んでしまうのだ。

金色の火のルーンA	アーイの衣	的防+8 射防+10	全員装備可、仁徳+
白色の死のルーント	イザラの鏡	魔防+15	全員装備可、武勇十
灰色の知識の ルーンMH	メルの玉手箱	指揮+ AP- 士気+6魔防+12 白攻+8 白防+8射攻+8 射防+8	全員装備可知性+
ルーン名	アイテム名	特性	大公の能力値



能力も特性も異なる 様々なコニット連の特性 をチェックして、自分の 靴法や気風に合った翻幕 を構成するのもこのゲー ムの楽しみの1つだ。こ こでは大まかなユニット の初期能力を掲載した。 部隊と指揮官の間には 「相性」が存在し、不適応 な部隊編成では指揮官の 能力値が発揮されずに攻 撃力の低下などを招くこ ともあるが、何より自分 らしい模式をして、ゲー 当をとことん楽しもう。



主人公 ストレンジャー 人間の瞳(元帥》

士気と通常的動脈が高く不適応兵権もない。自 兵部隊をつけて前線に置いてもいいし、攻撃力を 高めるアイテムを装備すれば、士策と理防力の低 し射線部隊を平均的能力の部隊にもできる LVI



マルレーヌ プリーステス

防御および士気に対する修正値がなくSPも低い が、最大の魅力は魔法エナジーライト、APか移動 力の高い兵職をつけ、Flan回復に発走させよう LVアップさせてMPを上げるのも吉 LV!



トムリン 月の値

通常防御やSPはそこそこで、土気が低い 人 間の兵場はすべて不適応になるが、不利さは等し ない記憶だが、フロッグマン部隊なら水上戦闘 が俄然来になるぞ、初期経験(直450を保持 LVI



アレクシス 間の種 (君主)

元の能力値は低い APが部隊兵分しかないの も痛いだが、大公専用武器・不死鳥の剣を装備 できれば少しは補えるし、何といっても初期には 数少ない事態可能な階級。ぜむ参戦させたい



人間の値

若い彼女は、防御力やSPの傾は低いが仕気が 島い。生い立ちのせいか、女性向けアイテムが使 えないのもご学祉。士気の低い部隊をつけても頭 張れるか、死にやすいので、主意しよう。LVI



セルシェ 大陽の画

通常の防御力が高く、SPも多い どの部隊をつ けてもそれなりにいい感じだが、魔・越別郷の強い ジャグラーをつけるのかやはり良さそうかも 初 期限過剰値として500の組織組織を持っている LV3.



ジェラール ファイター

·大公初期位置 ★…味方位置

人間の瞳〈将軍〉

キャラの背負う過去のためか士気が低め 通常 防御値は高くSPも多いので、クラスチェンジ前は 士気の高い白兵部隊か、射撃部隊なら士気アップ のアイテムを 最初から経験を表550を持つ LV2



ブラット エンチャンター 太陽の間

彼も修正値のある能力はほとんどない。だが、 彼の攻撃魔法レインボウは、魔法が御力以外の要 素(死去など)では妨げられない。白兵部隊でも 連距離攻撃可能という部分が最大の利点か LVI



人間の画

通常攻撃力が高く攻撃魔法のパブルバーンも使 用する彼女は、水上乳割むけ、他人種の部隊はす べて不過点。だが第2章は坂道ばかりなので大陸 超隊をつけよう、初期所持軽緩進は780、LVは3だ。



士気が低く防御値も低い、 白兵帆に持ち込まれると、 あっという間にピンチに陥 ったりもする。だが、原方 からの攻撃では、相手のS

Pを削り取る重要な部隊 対白兵部隊に

mme-

白兵・射撃ともに攻防能力 は低い。だか両方の物性を 乗ね博えたうえ、APが高 いのかうれしい。敵を理動 したり斥候したりする役に 活躍の予定

信席・陽動の

射撃部隊。攻撃力は高く ないが、魔団万郷の能力が 高いのが特徴。強力な電法 を使ってくる相手には、こ の部隊をぶつけよう。戦騎 兵と同じくAPも高いぞ。

最法を使う敵に対して おすすめ

白兵部隊。紡両力か高い ので使いやすそうに見える が、実際は軸にやられやす 1ターンかかってでも、 戦法をきちんと攻撃用に変 率して祈わせた方が無難だ。

陸上では移動込田が狭く て、後方に置いていきがち かも、しかし、実際は時間 力があってSPも多い、チュ ニーかいればパブルバー ンも使えて結構強いのだ!

水の上では 品の立役を

対射整兵相手に **あすすめ**

白兵戦での政務部かが高

い、、地質性収率はできない

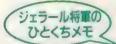
が、「突撃」コマンドは大き

前線へ出すなら序盤はこの

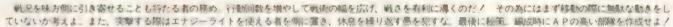
な魅力。SPも多いので、

ユニットを活用しよう。

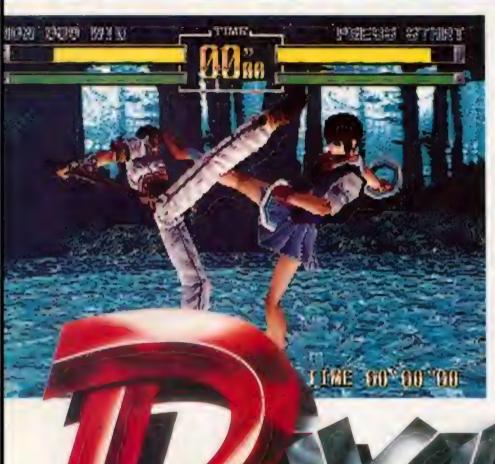
おすすめ







COMING SOON SOFT



今回は、前回のヒロイン・カレンに続く、新キャラクター3人を紹介。キャラクターごとに練り込まれたバックストーリーなどにも注目してほしい。 そして気になる音楽担当には超有名なあの人が!

完成 g 50 % この物語は、ボッイを中心に進みますが、続々と公開される新キャラたちも重要な運命を 背負っているのです(独特な雰囲気を感じ取ってもらいた!)。システム面も「ノンストップ・スピーディ・ダイナミック」を具体化するために組まれており、操作感は抜群です。

- ●タカラ●'97年春発売予定●価格未定
- ●3D格配アクション

続々と公開される 新キャラクター

TA



死を司る堕天使

ルシファー プロフィール

名前:ルシファー (LUCIFER) 性別:男

年齢:25? 国籍:不明(???)

業:死刑執行人

体格:長身、痩せ身、中性

製型:長製後ろ来ね、黒髪

特徴:女性と見まごうほどの美しい容姿に、氷のように冷たい表情を持つ。その闘いぶりは、優雅でありながら突如荒々しくなるといった、 奇異で変則的なものである

使用武器:大師

長柄の先に片刃で三日月型の鎌を付けた、 まさしく死神の特つ鎌そのもの。相手を 揺さ切る、突き刺す、引っかけ引きずり 込む、といった使い方ができる。主に両 手で嫌る。

ルシファーは過去何百年と生きてきた。すべての 秘密を知る、"神と人の間に生まれた者"である。こ の"神と人の間に生まれる"ということが意味する のは何か、それは、ボッイと幼を頃役されたボッイ の母、そしてボッイと対峙する"もう一人の少年"。 と深く関わってくるのかもしれない……。

ルシファーは、この間いに関わるすべての者に対し、死を實告するために現れる。だがそれは、正義のためでもなければ、復讐のためでもなく、「禁断の実験」によって生まれ、死ぬことの許されない自分自身に対しての問いかけであるのかもしれない。整天使は今、死を司るために舞い替りる……。

ルシファーの魅力とは?

この大性と見様分様のが、 促な容異が、ルッフェー の最大の魅力であるう そして風吟に最大の「観」 でもあると言える。これ か何状なのかは、

しずれ明らかにさ れるかもしれるい

死刑人ルシファー

TAKARA CO LID

COMING SOON SOFT



サンジュウロウ

特徴:口は悪いが根は人情派。武士道を重んじる。 その髪型、姿はまるで野武士を彷彿とさせる 重原さと無輔さを感じさせている。

使用武器: 片刃太刀(日本刀)

大きく反りのある新撃力を高めた?刀。 刀身は70mほど。人の腕を容易に斬り落 とすほどの威力を持つ。斬る、突く、払 う、投げるなどの様々な操作が可能。

サンジュウロウは、ある者を追い続けている。そ の者の名は"サオトメ"。サンジュウロウの愛する家 族と門弟を皆殺しにした男である…。あの惨状は、 サンジュウロウの脳裏から一時も忘れ去られること はなかった。家族と門弟の墓に花は添えられていな い。"サオトメ"と呼ばれていた男を倒すまでは、弔 いはせぬと誓ったのだ。そしてサンジュウロウは今 日も名もなき道を行く。人との関わりで見せる優し さの中に哀しみを隠して…。今はただ"復讐"を成 し遂げるために…。だが、サンジュウロウはまだ知 らない。あの様状に隠された真実が、自分の心を激 しく打ち付けるのだということを……。



と担当はあの

D-XHIRD」には、泳チでカッコイイBGMを入れたい/」と思い、以 館「グランチェイサー」のときにご一緒した業山宏治さんにお願いしまし た。初めてのテーブが届いたとき、同封のお手紙に「今、私は、曲を作 る頭が絶好調です」と書いてありました。そしてその通り、BGMの出来は まさに経好調です。ゲームそのものはもちろん、ノリノリの業山サウンドに もぜひ期待してください。

(D-XHIRD:プロデューサー:株式会社ネクステック牧由高)



正体不明のキーマン

シュナイダー プロフィール

名前:シュナイダー (SCHNEIDER)

性別:男 年齢:32 国籍:ドイツ

職業:時空搜賣官

体格「長身、引き締まった筋肉質

髪型:後ろ長し気味症髪、鍛髪

特徴、格器技に長けており、中でも棒術、体術にお いては、ダイナミックかつ破壊力のある怒濤 の攻撃を見せる。また、その精かんな顔立ち からは、意志の強さと何事にも動じない冷静 きが感じられる。

使用武器 カノンスタッフ

太めのクォータースタッフ。両端を叩き つけるようにして使うため、変幻自在な 攻防が可能。ボッイが使うカノンプレイ ドと同じように、"カノン"の名を冠す

自称"捜査官"と名乗る正体不明の男。その行動

からはまるで、この関いに関わるすべての者たちの "結末"を知り得ているような雰囲気さえ感じられ る。また、現代の科学では製造不可能な超武器、カ ノンプレイドとカノンスタッフをもたらしたのも. このシュナイダーだとされており、このストーリー においての重要な「鍵」を握る人物だと考えられて いるのだが、

舞者によれば"ここにいるシュナイダーなる人物 と同一のデータを持った少年が、現在別の場所に存 在している"という…。少年は16歳。そして、ここ にいるシュナイダーは32歳。これは何を意味するの だろうか。そう、シュナイダーは時空を超えて…。

シュナイダーの魅力とは?

との体型から速度できる ように、かなりのスピー ィかつパワフルな攻撃 可能とする。もしかす ると最もまともなキャラ かも。しかし被はストー リーの"裏側"に関わる 夏夏人物。彼の登場により"別の"ストーリーの 存在が示唆できる。



シュナイ



アクション映画ばりの ハイパー3Dアドベンチャー!

行動の自由度が高く、インタラクティブ性 が強いこのゲーム。今回は、冒険の舞台と なる遺跡群にスポットを当てていく。リア ルに描き込まれたグラフィックに注目 /



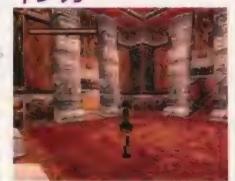
かけかかすまでトゥー人とイグーで、脱れ くてi返出てくるです。まさに"驚愕のノンス トップアクションアドベンチャー"の名に恥 じない、超強力な1本であります。後はもう 皆様に遊んでいただけることを、スタッフ 同楽しみにしております (資信 佐々木)

- ●ビクター ビクターソフト● 37年1月24日発売● 5,800円
- ●アクションアドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

マンあふれる遺跡群が舞台!

古代文明の謎が眠る遺跡 群を、縦横無尽に探検でき るというのが「トゥームレ イダース」の大きな魅力だ。 開発スタッフが古代文明に 関する書物を読みまくった

というだけあって、その グラフィックはまさに 「本物」。現実の遺跡を探 楽しているかのような錯 覚すら抱かせるほどの出 来ばえになっている。も ちろん、自然を舞台にし たステージも、同様にリ アル、かつ美しいぞ。



ME WITH THE ST COMMENCE. IN an exist callife and 4 additional factors 50 NOUS 1011 B- 01-5 10

雪に覆われた山岳地帯。 ま

さに自然の要害といえる。



この怪しげな像は一体!?



エンフトには、**はりこう したむ地か多いようた



絶壁を流れ落ちる滝。ここ のグラフィックは必見!



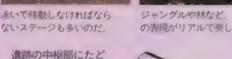
ないステージも多いのだ。

というわけだ。

り着くためには、ジャ ングルや沼地など、多









Man beanthe all a de こうか たこいれば、クリアはおほうかない だろう ちなみにレイラの劉英は、この3カ所(終 わり、というわけてはない ここエジフトを突破す **なしまる (5.)がから.....**



分身。世界を脱にかける女智検

様々な文化適産を発掘し

C 1996 CORE DESIGN LIMITED C 1997 Victor Interactive Software Inc.



OON SOF SEGA SATURN

受ける難関の数々!!

跡は、同時に危険きわ

まりない迷宮でもある。様々なト ラップや、内部に住み着いた猛獣 達が、容赦なく侵入者に襲いかか ってくるのだ。これらを突破する

ために、アクションテクニックは 必須だが、それだけではダメ。身 体と一緒に頭も使わなければ、 次々と襲いくる自然の力に屈する ことになるはず。力だけで、この 冒険を制することはできないのだ。





雪原を走る狼。沼地に潜むワニ。

こうした敵遠を倒さなければ、目



進から落ちることによって、別の ホイントに移動する このように 一見無謀ともいえる移動方法を使 わなければならない場所もある。

壁に取り付けられたレバーを 動かしてみると・・・



進むことはできない たっぷり用

意された謎解きを楽しもう。

遺跡には、スイッチや秘密の通 路などが数多く存在している こ れらを見つけ出さなければ、先に

別の場所で何かが明いたと、余 一ソドックスな代担けの1つ もっと複雑なものも登場する!?



そして、遺跡の奥深くに封じられ た、常識はずれの怪物たち……。

ギリシアの宮殿の入り口に住ん ているライオン。その攻撃力は すさまじく、接近されてしまっ たら、まず確実に設されるたろ っ しかもタフで、単純経度で はなかなか死んでくれない



的を達成することはできない。正 面から戦って は勝ち目がな いようなヤツ が多いが、戦 い方を工夫す れば.....





遺跡といえば、やっぱりこれ。盗掘者 を秘宝に近づけないようにするために、 古代の人々は建造物に多彩な関をしかけ た。回避できなければ即あの世行き、と いう物騒なものも多い。抜けられるか!?

をは、レバーを引こうとしたら落とし穴が、 というシーン。下は、遺跡へ続く道にしかけられた矢。気がはやってしまいそうなボ イントでこそ、トラップに注意しなければ ならない。慎重に、かつ大胆に行動しなけ れば、遺跡の最深部にはたどり着けないぞ







のワンシーンを彷彿とさせるようなトラップだ もちろん。つぶされてしまったら即死。迅速な 利斯と操作が要求される場面といえる。



獣よりも人間 の方が優れて いるもの、そ れは知力。正 面から輝てな いなら、から め手でいこう。

ダイナミックな演出と快適な操作性は英日合作のなせるワザ!? 開発現場の様子をディレクターの佐藤氏に聞いてみたぞ



ピクターソフト本部 制作グループディレクター

・リニー・禁化・操作性の向上、キャスティ -=1. 以前けのローカライズに携わる。

編集部の今回はプログラムなどの開発を、 イギリスのコアデザイン社が担当されて いるとのことですが、仕事を進めるうえ で難しかった点などはありますか?

佐藤麓やはり言葉の問題ですね。デモム ービーに限らず、今回はいろんなシーン で声優さんに声を入れてもらっているの ですが、細かい部分はやはりこちらが調 整しないとダメなんです。

線線部■佐藤さんが手取り足取り…… 佐藤圖ええ。日本語の台本は私が書いて いるので、現地に何度も足を運んで、向 こうのスタッフと打ち合わせしまして。 となると当然、彼らもいろいろ訊いてく るんですよ。この '一だな' の だな' って何だ?」とか。で、こっちもわから ないので適当に「それは文末につけるん だよ」とか教えると、コアデザイン社内 で「This is a pen ダナ」みたいに、変

な英語がはやったりして(笑)……

編集部屋このゲームをプレイした印象と して、ストーリーやムービーの演出とか は、いかにも洋ゲーといった雰囲気なの に、あまり大味な感じがしないんですね。 佐藤蘭3Dエンジン、映画的演出など、海 外のゲームにはすばらしい点がいくつも あるんですが、そのまま日本に持ってき たのでは、ちょっと日本のユーザーの懸 覚とズレがある場合が多いんですよ

編集部體今回は日本向けに調整した、と 佐藤圖そうです。やはり操作感覚とかは、

日本のユーザーの方 がデリケートなんで す。逆に、オブジェ クトとキャラの位置 関係の判定などは、 洋ゲーの方がシビア だったりします。

編集部層でも、遺跡の冒険、猛災違との 戦いといったテーマは、まさに洋ゲー。 佐藤鵬いかにも海外ゲームらしい、おい しい部分は自由に作ってもらってます 例えば、このゲームのキャラの動きはモ ーションキャプチャーじゃないんですよ。 トピーという天才プログラマーが動きの 1つ1つを打ち込んだんですが、もうワ 二のピチピチした動きなんか、芸術的な んですね。トビーに限らず、制作スタッ フがそれぞれアーティストというか、高 い次元を目指して作っているんです。

レイラたちを熱演する声優陣

デモムーピーやブレイ中の セリフも映画顔負けの本作。 声をあてているのは、緒方恵 美さん、富沢美智恵さん、高 木渉さん、笠原大さん、上田 祐司さん、岡野浩介さん、石 井康嗣さんといった方々だ。



お菓子特徴の方もいたりして とてもいい類例気の収録地場

cebocamoking G SOON SOFT



完成度

有馬記念が終わると、いよいよ年の瀬 急 に実感が防いてくる今日この頃。現在、開発 スタッフはモーレツなスケジュールの中、の たうち回っております。そのかいもあって、 ゲームの出来も素晴しいものになってまいり ました。ご期待ください! (宣伝佐々本)

- ビクターインタラクティブソフトウェア●競馬シミュレーション
- 97年3月発売予定●5,800円●全年齢推奨

タイトルも正式火炬となった*****グランソタローテル *** 大物けいたあなたも、サデーンを作ったりの下午の間

必要れた競馬SLGの決定版-



サターン版「クラシックロード」のコンセプト は「実在の名馬との1年間の戦い」。3歳夏の時点 から1年間、ライバル馬とクラシック戦線を戦っ ていく。要するに、過去10年間の中から好きな 年を選んで、その年に走っていた実在の馬と戦う ゲームなんだけど、これまでの競馬SLGよりもり



アルに競馬の世界をシミュレートしているのが 特徴だ。ポリゴンで描かれたレースシーンはも ちろん、馬のデータや馬具の1つにいたるまで、 実際の競馬に即した作りになっている。

オクッキャップとメンロアルタンの一続打ち、150億0なる馬との歌いを味わおう

開発ディレクター小野氏インタビュー Vol. 2

5馬ゲームはこれでいいのか!?

編集部■まずは現在の間発状況から 小野■過去10年から1年を選び、実 在の名馬と競う、という新コンセフ トか今回のウリなんですけど、作っ てみると想像以上にヘビーです。

編集部■馬のデータ入力とか?

小野■ええ。同じ勘でも年度によっ てハラメータは変わるので、のべて 10009度上の場を数値化しないと 編集部■そもそも生き物を数値化す るという作業がむずかしいですよれ 小野■ハラメータの項目だけで何ト 項目ですから、しかも、ただ馬の知 識を持っているだけでは、ケームの フログラムには使えないんですよ そこはもう職人的なセンスでやって

もらってます。それは同時に、客観 的であるはずのデータにプログラマ 一の主観が入り込むことになるんで すけどね。そこはウチも、「クランツ クロード」シリーズで5年は上かけ て蓄積してきたノウハウがあります から、パランスを取ってやってます。 編集部置そうした膨大なデータによ る違いが、プレイヤーに伝わるかと なると、さらにむずかしいですね。 小野■本当に(笑)。ただ、このデー 2、の場合「ブリンカー(馬の視界を制 限する板)を付けたら、気性パラメー タをプラスで、みたいな作り方はし ていません ちゃんと レースリ プリンカー付きの馬は横にいる馬が

見えない。だから気性が 安定する」というように、 現実の説馬と同様にバラ メータが影響されるんで す。

編集部画まじめに作りす ぎですよ(笑)。

小野口いやーやっぱり 「クラシックロード」を

支えてきてくれたファンは、そこを 評価してくれてるんででも僕自身 「3」までは気限に遊べていたんで すが、「1」はかなりマニアックなも のになってしまったと思うんです。 シリーズものの宿命なのかもしれな いんですけど、どんどん複雑にすれ



ばそれでいいのか?フレイ期間を 50年から100年にすればいいのか? って、馬ゲーの方向に疑問を持った んです。今回の「1年を選んてプレ イする。というのは、それに対する 1つの答えで、コレがやってみる とけっこうおもしろんですよ(笑)

7、黄、金颜泉中动。约万万寸

「けっこうおもしろいッスよ」

(集)11图(4)

COMING SOON SOFT

1年間のクラシック戦線

~ゲームの流れを違う~

競馬ファンも納得の作り込ま れたディティールを持つ一方で、 シナリオが1年ごとに区切られ ているため、初心者でも短い時 間で手軽にプレイできるこのゲ

ーム。今回はゲームの流れを簡 単に追いかけつつ、前作までと 比べて、飛躍的に向上した操作 面なども紹介。もちろんマニア 向けの情報もお伝えするぞ!

ニックス配合とインブリ

今回からは新たにニックス配合 の概念が追加された。ニックスと いうのは、要するに血統の相性の こと。このゲームでは、血統の中 に相性のいい組み合わせが何本あ るか、という形でニックスが表現 されるようになっている。また、 インプリードも重要さを増してい る。近親交配はデメリットも多い が、最強馬を作るには不可欠だ。

	hars tury the logs the log to the log the log to the log to the log the log the log the log the log	先の特徴を採摘しよう
() (2/1) *****	型かえ マクス	
Eall to Reason Eatl to Reason Sassaliah	× lones × libet × lineequili	

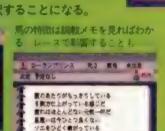
ックスをうまく使うことが、難様馬

まず、プレイヤーの名前を決めて ゲームスタート。プレイする年度を 選んだら、第1段階の馬選びに入る。 決められた予算の中から、ドラフト

プレイヤーが所持できる競争馬は 全部で4頭。そのうち2頭は、繁殖 牝馬と種牡馬の配合を自分で決めら れる自己生産馬だ。残りの2頭は、 ランダムで配合が決められた市場の 馬の中から選択することになる。

ンプリードなどを考

えて配合を決めよう



方式で2頭の繁殖牝馬と、2頭の子 馬を選択し、購入するのだ。その際、 繁殖牝馬と配合する種牡馬も選ぶ。 予算配分に注意して相手を決めよう。



馬の先天的な能力の決定に は、血統が大きく影響する。 でも、これまでの「クラシッ クロード」よりもランダム要 素が強いため、血統が良いか らといって必ず強い馬ができ るとは限らない。配合を工夫 すれば確実性は増すけどね。

パラメータの決定

馬の調子が上がってきたら、い よいよレースへ出走だ。まずは、 3歳の新馬戦というレースでデビ ューして、これに勝利すればより 賞金の高い特別・重賞レースへと ステップアップできる。そうやっ て実績を積んでいけば、ダービー や桜花賞のようなG1レースに出 走することができるのだ。まずは、 目先の新馬戦に集中しよう。

レース前には騎手に 作戦を指示することが できる。「大逃げ」とか 「ため逃げ」のように、 同じ「逃げ」でも細か い指示が可能だ。レー スの展開をうまく読め ば、馬が能力以上に走 ることもあるぞ。



騎手のパラメータは作戦別の勝利数で決められる 述げで多く勝っていれば述げの能力値が高くなる



秘密の隠しモード

このゲームには隠しモードが2つ用 意されている。1つは「スーパーホー スモード」。過去の名馬が総登場する豪 華なモードだ。しかもこのモードでは、 自分の作った馬の子供を走らせること ができるらしい。もう1つは「名脇役 モード」といって、マチカネタンホイ ザのようなイマイチ君違が総登場する モードなのだ。でも、隠しモードの出 し方は秘密なんだって。ちぇっ。

調敏の目的は2つある。1つは 馬の能力の向上で、もう1つは体 鯛を鯛整すること。ウッドチップ (木くずを敷き詰めたコース)や坂 路など、それぞれの効果に特徴を 持つコースを使って、トレーニン グを行おう。レース前には、とく にハードな違い切りを行い、仕上 げをすることも大切だ。調教師に



層具の効用について

馬具の効果は実際の競馬と問 じ。ブリンカーをつけると左右 の馬を気にしなくなるが、目の 前の馬には大きく影響される。

馬の動作に注目

既舎で馬の様子を見ることも できる。体調や気性などは、 馬の動作によっても表現され ている。芸が細かいのう……









天命の誓い

「三國志」シリーズとはちょっと違った雰囲気の、中国が舞台 の歴史SLGが登場。目指すは奸臣の退治だ!



中国最大の悪漢(ピカレスク)小説といえ ば「水滸伝」! 登場人物はお尋ね者、女性キ ヤラは悪女揃い、狩りをしては肉と毛皮を手 に入れ、戦場では川に流される~。そんなス テキな経験をしたい方、ふつ一のSLGでは物 足りない方にオススメ!

●光栄●12月27日発売●5,800円●戦略シミュレーション

●全年齢推奨●1~7人プレイ

「三國志」の時代から千年ほど経 った中国は宋の時代。中国では奸 臣「高俅」とその部下たちが悪政 の限りを尽くしていた。それに対 し108人もの好漢たちが梁山泊に 集まり、世の中を正そうと活躍す るありさまが描かれたのが、中国 の伝奇小説「水滸伝」。「水滸伝」は そんな小説に基づいた、彼ら好漢 たちの立場から打倒高俅を目指す 戦略SLGだ。

THE RESERVE TO SERVE
プレイヤーは好漢の1人 として、たいていが逃亡者 の立場からゲームを開始す る。高俅の手の届かない地 方まで逃げおおせたらそこ で旗揚げし、住民の共鳴を 得られるよう、さまざまな 奉仕活動をして国力を上げ ていく。目標を達成するた めには大きな力が必要なのだ。

全部の国を統一する必要はなく、



高俅を倒せばそれで晴れてゲーム 終了。だがそれを果たすまでの道



(SP/矢澤)

was an regarded medical は、 ちゅんたっぱれていること

は長くそして険しい。最後の最後 まで緊張した戦いが楽しめるぞ。

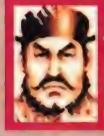
かな登場人物たちが配下になるソノ











「水滸伝」のもう一方の主役~高俅

宋の国の悪徳高官。 史実はともかく小説の「水訓信」では徹底 したワルとして推写されているため、「水滸伝」でもラストポス 的な立場として登場となった。これでも要能につく図の役人の ため、彼のいる国へ収め込むためには皇帝の勅令が必要となる

(兆亡の身)

ねぐらコマンドで 根拠地を決める

-国の主に

国作り

人気獲得

人材集め 他勢力との同盟 打倒高俅の実力を得る



D NG

C.1996 KOEI CO., LTD

COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

他国に攻め込まれぬよう努力して国力を高めるのこと

打倒すべき高俅の周囲には多くの部下たちが万全の体制で待機しているので、元々逃亡者だったプレイヤーが成り代わる好漢たちがいきなり攻めても、勝つことは不可能。まずは辺境の地で国力を高

THE PROPERTY OF THE

めて兵力の補給体制を万全にし、 一度や二度の敗北でも立ち直れる ような力をつけねばならない。

自分たちの勢力下の国の力を高めるには、「治水」や「開墾」などの奉仕活動をするのが一番。国力

が上がるだけでなく住民に喜ばれ るので、一石二鳥だ。

国を発展させていると高俅たち にワイロを要求されることも。戦 力に自信がないなら黙って払おう。 悔しいが、後で取り戻せばいい。













* "人気"のパラメーターって?

好漢たちには「人気」の パラメーターが設定されて いて、これが250に達しない と皇帝から「打倒高俅」の 勅令かおりない。また、こ の値が低いと仲間になって くれない無頼漢も多いので、 一刻でも早く上げることが 必要となる。

人気は多くの国を所有したり、猛獣退治をすることで上がっていくぞ。



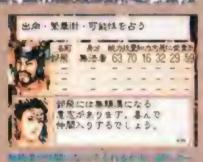
経動の一種。成か現れ住民を苦しめている。収を向せば住民も書んで人気も上がる。さっさと無地員を 派遣して退治しよう

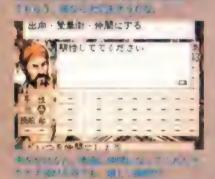
無頼漢たちを集め有効に使うのこと

Stephen and the second of the

自分の手足となって働いてくれる無頼漢たちは、主に繁華街で声をかけて仲間にできる。好漢や無頼漢には、その相性(性格)を表す3つのパラメーターが存在し、それぞれの値が自分(=好漢)より低い無頼漢ほど、仲間になりやすい。戦いに奉仕活動にと縱横無尽に活躍してもらうのだから、頼りになる奴を仲間にしたいもの。







異にはその性格を表

するつの値がある。

仲間にする時の相性

を表す他に、各種合

令を実行した時の成

果も違ってくる。

弓矢や妖術を使いこなし上手に戦うのこと

「水滸伝」では城の効力が意外に高く、ただ力攻めしたのでは戦いに勝利するのは難しい。遠くから一方的に攻撃を行える「弓矢」や、自分の周囲にいる複数の敵に大ダメージを与える「妖術」を用い、効果的に敵戦力をそいでいかねばならない。

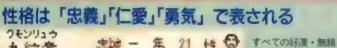
他にも、船を持っていないと河

を渡れなかったり、武将同士の一 騎討ちがあったりと、変化に富ん だ戦いを満喫できるぞ。



一方的な攻撃~弓矢

「技量」の能力が60以上ある無耗美は、弓矢で難れた所にいる敵を攻撃できる。城内にいる敵にも射て、非常に効果的だ。時には敵の体力を減らすこともあるそ



4 1

1

九紋電 史進 サンとでせて 天被星

经某

忠誠 - 年 21 性 〇 船 - 操舵 - 体が - 体が - 体が - 体が 50 体限100 小者 80 腕力 92 腕辺 51 忠義 74 技量 80 技設 11 仁受 69 知力 43 知録 0 東気 95



SEGA SATURN
PRESS!

coming soon soft



あの天地無用が今度は落ちモルパズルになってサターンにか えってきた/ キャラクターの個性に合わせた多彩なアクションと派手な必殺技が見た目にも楽しいパズルゲームだ!/

天地とのデュエットをかけてパズルで勝負!

ある日、天才科学者、鷲羽の研究室でカラオケ大会を開いていた 天地達。しかし途中からマイクの 取り合い合戦になってしまう。そ こで事態収集のため鷲羽がひらめ いた方法は、パズルゲームで決着 をつけるというものだった!



ついに出ました天地の落ちモノバズル。「天地無用!」の生みの親のパイオニアLDCが作るからには中途半端なモノは作りませんぜ。 気楽に楽しく遊べるゲームをめざしてスタッフみんなで愛を込めて制作中です。期待していて待っていてねっ

- ●バイオニアLDC●197年2月28日発売予定●6,800円
- ●落ちモノパズル●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能



2+2++*//

(駅:オイラも出てる!!)

一种物學了個物的就以對於一個學

ルールは簡単、たて、横、斜めに同じ色のブロックを3個以上並べて消せばOK! 連鎖消しをすれば相手のエリア内に「ブクブク水」と呼ばれる水を送り込むことができるのだ。水が入ってくると大変なことになる。まず通常のよ

うにブロックが下に落ちず、水に 浮いてしまう。ただし、錨ブロッ クと呼ばれるおもしを乗せてやれ ば沈んでいくが、水の中にあるブ ロックは消えないのだ。ハート型 の回復ブロックを消すと、2~3 段分の水を引かせることができる。





プロータが出口積み上がった。 Mist Lands いっこなったい負け

● 任三国的(ING) ING (ING)
ゲームモードは3つ。ストーリーモードは天地無用おなじみのキャラによるカラオケマイク争奪戦。エンディングは選んだキャラが熱唱するマルチエンディング。フリーモードは自分の選んだキャラと、好きな対戦相手を選んで自由に遊ぶことができる。もちろん2 P対戦も可能だ。







ブロックル)種類もこれなにあるより



万素ブロック

2 個・細で落ちてくる複繁用プロック 同し色を 3 つ以上並べることにより消 すことができる。

ハートブロック

3つ以上参べて消すと、送り入まれた フタブタ水を引かせることができる このプロックが沈んじゃうとピンチ!

魎皇鬼ブロック

ゲーム中に3回所々で当すと、多キャラクターがそれそれ持つ。99時か高齢 する、1898年が著れても持つ。99時か高齢 する、1898年が著名の第28年では、

紺ブロック

水に、yいているプロックの上に置くと、 そのプロックを定めることができる ただし水の中のプロックは消えないぞ



までのカワン

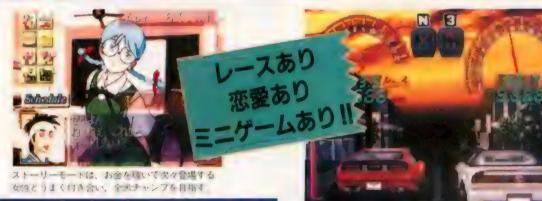
レースゲームは数あれど、400メートルの直線を疾 走する「ゼロヨン」を、ここまで本格的に扱ったゲーム はない。だが、ストーリーモードでは、マシンのチュー ナーである女性達とうまくつき合う「恋愛シミューレ ション」の要素も取り込まれているのだ。



マスター直前1カ月を切って、忙しさ当 社前年度比120%增量中度場人物124 人。あいつどこ行った?こいつどこに置くん だっけ? 照声飛び交う中、ミニゲームと レースをストーリーに合体中。とにかくシッチ ヤカメッチャカの中、今年も暮れる。ゴーン

- メディアリング●'97年3月発売予定●価格未定
- レース・18歳以上推奨

いよいよ制作にも拍車がかかってきた「ゼロ ヨンチャンプDOOZ-J Type-R」(略してO4DJ)。 直線でコンマ数秒を争うゼロヨンのレースゲー ムなのだが、その内容はてんこ盛り。メインと なるストーリーモードでは、主人公のパート ナーとなるチューナーの女性とうまく付き合っ てポイントを上げつつ、アルバイト(ミニゲー ム)でお金を稼ぎ、マシンをパワーアップ。ゼ ロヨンの王者になるのが目的なのだ。



ゼロヨンチャンプシリーズは、PCエンジンから 延々と続いているソフトで、これまでPCエンジ ンで2作(2作とも、初代ゼロヨンチャンプの物 語)、スーパーファミコンで2作(PCエンジン版と 物語がリンクしており、2代目ゼロヨンチャンプ と初代が戦う!!) 制作されている。どの作品もス トーリーモードのシナリオが非常に良くできてい るのが特徴。レース部分のシステムも初期作品か らほとんど変化なく、完成されたもの。そして、 今回の04DJはシリーズ5作品目となるのだ。

C 1997 MEDIA RINGS CORPORATION



ゼロヨンチャンプト

一時期等ちふれた赤沢が 心気一転し、復活して チャンフと再吹するまで

を描いた粉漏 違いセリ

ゼロヨンチャンプRR

スーパーファミコン株の 第1作目 赤沢という浪 人生か主人公 かなりの お脚子者でした。







レースは直線でのタイムを聴っので、操作はアクセルとシフ トのアップタウンのみしかし、シフトテクニックが重要と なっており、他のレースゲームとは一線を向している

SEGA SATURN PRESSI

COMING SOON SOFT



主人公のパートナーをつとめる8人の美女!!

プロローグを大公開!! 主人公はこうしてゼロヨンを目差す!!

バイクで峠を攻める主人公に迫る、もう1台のパイク。2台は激しいバトルの末、お互いに 顔を見せる……といった場面から始まるストー リーモード。主人公は、バトルで出会った女性 「梶原なつき」に共鳴し、自分の心にくすぶる 何かを求めて単身アメリカへと渡る。そして、 主人公はそこで様々な人々と出会い、ゼロヨン のチャンピオンを目指すのだ。

ゲームは、まず最初にマシンのチューナーとなるパートナーを探す所から始まる。そしてマシンを購入し、チューンを施してレースへ参加していく。果してチャンピオンになれるのか?

いつものように峰を攻め込む主人公のバイクへ 赤い 謎のバイクが挑戦してく る。お互いに乗制し合うが、 主人公がなんとか暢つ なつきとの 出会い

鮮の上で出会う 2 人。 視原なつきと 名乗る彼女との出 会いが、主人公を 変えてゆく





棚原なつきの営業通り、とりあえずアメリカへ違ってしまった主人会 しかし 空息で満女に見とれたり、ホテルのボーイに開達った英語を使うなど前途多難 さんな中で、主人会はサーキパで働く程序なつきと再会する 被女もゼロヨンのために選米していたのた さて、これからどうなる!?

ゼロヨンチャンプ定番のミニゲーム……実はこんなに!!

ゲーム中では、アルバイトやイベントの発生でミニゲームがプレイできる。このミニゲームでお金を稼いで、マシンやパーツを購入しよう。ミニゲームの数は実に多彩。このミ

ニゲームの 豊富さが、 レース以外 のもうひと つの魅力だ。









COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!



他にも個性的なキャラクターが多数登場!!

レース部分も完璧!! ゲームのメインはあくまでゼロヨン!?

マシンのチューニングは、パーツ交換とシャーシ チューンの2種類。パーツはショップで購入、シャーシ のチューニングはパートナーの女性に頼むことに。だが、 彼女達の腕は主人公と同じまだ発展途上。ゲームを進め、 彼女達と仲良くなるにつれて、腕も上がっていくのだ。

シフトUPがメインなり#



には並々ならぬ努力が必要となるぞ 簡単に思えるけど、タイムを縮める がタンでシフトアップしてゆくだけ、 ボタンでシフトアップしてゆくだけ





なかったりする 強かったりする ながったりする

不識でランクロタル

位を挙げていくのだ。 であるランクの中で順















C 1997 Technosoft Co., Ltd.

全世界的核戦争から数百年後。辛くも生き延びたシェルター 「ノア」の人々を、新たなる脅威が襲った。地核からの侵攻者 「GORN (ゴーン)」。圧倒的戦力を持ち侵略を行うGORN に対し、ノアの人々は最期の望み「超戦士キョウ」と2体の 超戦闘体「野生の風」をコールドスリープから復活させる。2 人の超戦士はノアの民を救うべく、今旅立つ……。



IP機 戦闘本能のみ で行動する人工生命体 「超級士キョウ」によっ て操縦される。通常の 人間では操縦不可能。

2 P機。もう1体の人 工生命体「フォーン」 か徐る機体 彼女はキ ョウとは違い人間的な 自我を持っている





1000000



the sheet Lieu Chillian

完成

発売日が12月から1月に変更になってしま い、申し訳けありません。テクノソフト久々 の縦シューティングということで同に力が入 り過ぎたようです(笑)。追伸:シューティン グラッシュキャンペーンのCDは、全く新し く作ったもの。マニア必聴だ。 (広報・T)

●テクノソフト●1月17日発売●5,800円●シューティング

●2人同時プレイあり●全年齢推奨●

SWITCH



A DANCE OF STREET BUSINESS STREET MITTER CELETIFICATION BOYS PAGES 13 - 198 RELEASE SERVICE PARSICITAS PARL - TI24-LOWE TELL 15





5-11-03-01-01-01-0 DIFARATOR STATE ANT THE TUEL at the grant of the figure 19 10/17 62



BOMB

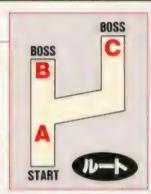


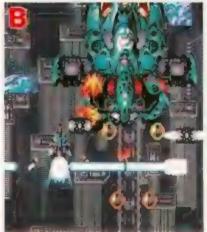


IRON SKYSCRAPER

眼下に雲海を望む、遥か高 空を突き進む。ファーストス テージなだけあって敵の攻撃 は甘めだ。まずは自機の操作 (特にショットの使い分け)に 慣れておくのがいいだろう。 ステージも後半に差し掛かる とルートの分岐点が登場する。 その先には強力なポスが……







A 5 、一、8 、 育集する 5 と ・ はをむか・ 33 田子ではは1.11円から第二日間とい 横一子 二位第二次 8 在不过22 一件 一在原射する

BOSS

START



文字 中有种山,是一个有石匠在二位是一个VI 2 (6) \$1 (4) (4) (4) (4) (5) (7) (5) (1) (1) 11 ((4 The H1) (4 The H2) (1

C

BOSS

摩天楼が立ち並ぶ街を 見下ろしながらの夜間戦 院。このステージ2では、

ステージ序盤でルートの 選択を迫られることとな る。ボスまでの距離は、 どちょらもほぼ一緒だ。 写真Aの位置では中ポス クラスの敵が次々と出現

してくる。ノーマルショットとホーミングショットの使





CITY OF NIGHT

人 自然在自己自己有效 - 64 WY . 68 - 16



mai 16 (m) 1 (1 2 8 4 5 7 \$ * 3 \$ 15 T T = \$ 2 T T T C

ULTIMATE ESTINOYIES

前のページで紹介したとおり、この「プラ ストウインド」では、ステージ中のスイッチ を押すことによってルートの分岐をプレイヤ 一が任意に選択することが可能だ。さらに、

ルートの選択によっては、ステージの攻略方 法や難易度が大きく変化することとなる。こ こでは、ルートごとの様子を紹介する。攻略 する際の参考にしてほしい

ATRANTISS

緑の森の遙か上空での戦い。ステージがスタートした直 後にルート選択用のスイッチがある(写真A)。直進ルート を選んだ場合は今までのステージと変わりないが、スイッ



チを押して右 ルートを選択 した場合は、 中ボスとの戦 闘後、すぐに ボス戦へと突 入する。どち らのルートを 選んだ場合で も、非常に障 害物が多いの で、挟まれな いよう注意が 必要だ。









30133,151 -71-· Table critical - Fits 場下が分割を中での60%となる。



aing soon soft **SEGA SATURN** PRESS!



界が一体どんな所なのか。今日はちょっと覗いてみよう。

パネルティアは、パネル型の緑クな地面を目的に並べて、 目分でプ迎を割りあげていく夢の世界。その不思議な世

固定マップの存在しない パネ ルティア"では、プレイヤー自ら が、手持ちのパネルを使ってマッ プを作成していかなくてはならな い。この『パネル』は「村」や、 「山」など、各々地形や場所的な特 徴を持った地図の四角い端切れの こと。マップ作成画面上でパネル を置けば、置いたパネルの特性ど おりのフィールドに足を踏み入れ ることができるようになるのだ。





パネルの置き方には決まりがある。新規パ ネルは、既に置かれたパネルの各辺に沿って しか配置ができない。つまり、斜め前やまっ たくパネルのない空間には配置できないのだ。



Cil 996-1997 Shoeisha Co. Ltd.

完成

声優さんのセリフの入れ込みも順調に進み パネルのグラフィックも仕上がってようやく 完成品の見栄えになってきました。あとはパ ネルのギミックをどんどん入れ込まなきゃ、 てところです。発売後にはプレゼントキャン ペーンも実施。詳細は広告などで。(自石)

●翔泳社●2月28日発売●6,200円●マップメイキングRPG 1人プレイのみ●全年齢推奨

パネルティス



2 3 5 6 1 - LYLP - - 1 1 1 - - 1 1 1 LESS -

村のパネルを画面上に配置すると、文字どお り現れる「村」。村には1~5のレベルがあり、 数が大きいほど発展した村となる。元からレベ ルの高い村パネルもあるが、それが無い場合や レベル4以上の村を削る場合には、レベル2と 3の村を重ねてレベル5の村にするというよう に、複数の村パネルを重ねて配置すればいい。

チテム おまを入りすることりでする P地で存在さ、フィールドの特性にJ って通過するモンスターの個さは変わ るから、 近くパネルを加んさいけば、 自分の強さにあったモンスターと同い

ながら、作又を日田す事も可能だ。





物域な世界の必須店。2種頭の店舗があり、小さな店はし ベル2以上、大きな店はレベル3以上の村で出店して 🤾

フィールド上にはモンス **利用パネルを買いててきたフィ** He-200 200 5九的沙马州仁县。十分在往州沙州 町世外のフィールド上には、たくさん のモンスターがいるからだ。だが、4 シスターを囲せば、用々のバネルで7

モンスターが現れた

COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

ゲゲゲの鬼太郎 知冬怪事事

オトナのためのテキストアドベンチャー



神社での髪教団のライブを楽しみ……厳か に拝聴し、その雰囲気でTVの「鬼太郎」が 怖かった昔のことを思い出しました。それに 触発され田友の津久井君、関君、村山君に会 ったのですが、このコーナーを「まじめに書 け」と怒られ少し悲しかった。(広報・河原)

- ●パンダイ●発売中●6,800円●テキストアドベンチャー
- ●1人プレイのみ●全年齢推奨

サターン版「ゲゲゲの鬼太郎」における」とは?

物語と舞台設定の妙

ついに発売となった「ゲゲゲの鬼太郎」。今回は、このゲームが持つ「恐怖」の部分に焦点を当てて見よう。

恐怖を演出するためには、雰囲気作りが大切である。 その点このゲームの舞台となる「姥捨村」は、金田一公 助シリーズにでも登場しそうなくらい、不気味な雰囲気 を醸し出している。冬の間は「やまずの吹雪」と呼ばれ る猛吹雪によって、外界から完全に隔絶されている。村 には土葬の風習が残っており、墓場に死体をそのまま埋 葬をする。冬の間若者は出稼ぎにでてしまうのか村には

「お前は火車!マ

これでヒットは間違いなし!?

ーケゲケの鬼太郎』を3タイトル発売するパンダイは、 12月13日に新宿の花園神社に完成版を奉納し、厄除け とヒットを祈願。さらに、舞楽伝に鬼太郎の主題歌を 歌う『憂釈理』を招き、厄除けライブが行われたのだ



老人しかおらず、よそ者に対する態度もよそよそしい。 そして村人どうしの仲も決して良いものではない…… 等々。鬼太郎の視点で物語を進めることとなるプレイヤーは、きっと薄ら寒い気分にさせられることだろう。

またストーリーに関しても、ゲームの性質上多くは語れないが、展開が二転三転とする、非常に譲りこまれたシナリオだということだけはお伝えしておこう。



耳で聞く恐怖体験

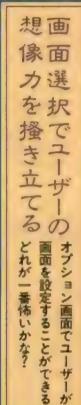
人間が恐怖を感じる際、音というのも重要な要素だろう。静寂の中突然鳴り響く物音や、延々と唸り続ける吹雪の音など、音を使った演出もこのゲームのポイントだ。また、全ての効果音は3 Dサウンドで収録。回りで卒塔婆がガタゴトと揺れる音などを、臨場感たっぷりに味わうことができる。

水木しげるの世界を再現

そもそも、水木しげるの描き出す鬼太郎 のイメージとしてユーザーは「不気味さ」 や「恐ろしさ」といったものを持っている。

そのイメージを再現 すべく、グラフィック、登場人物(写真 の人物は水木作品で はお馴染みの人)な どの面にも細心の注 意が払われている。







特に設定を変更しなければこの画面でケ ームを進める。背景、キャラクターとも に一般のアドベンチャーゲーム的



シルエットに設定した画面 人物の盛が 曖昧になった分音に比重が置かれ、サウ ンドノベル的な製用気で楽しめる



オブションでモノクロを設定したときの 点い画面 まるで資本経験代の複画のような鬼大郎の世界でゲームを選択できる



両方を約定した場合の側面 画面からの 情報量が極端に少なくなるので、逆にプ レイヤーの想像力かかき立てられる

COMING SOON SOFT





発売中の「銀河お嬢様伝説ユナREMIX」。今回は、まだ買っていない人のために、特別にスペシャルパッケージの中身をお見せしよう。パッケージに含まれるものは全部で5点。ソフト本体、バインダー、バインダー用スリープ、ホルダーケース、特製カレンダー。しかも、嬉しいことにこれらすべてのアイ

テムに「REMIX」用描き下ろしのイラストが描かれているというからたまらない。PCエンジン版にはなかった特典だけに、ぜひ手に入れておきたいぞ。

銀河お嬢様伝説

GALAXY FRAULEIN



SELVI SELECTION


100%

ついに発売、「ユナREMIX」。 品近の美少女ゲームに飽きたれ、いいゲームがありますよ! おまけも充実していて、特製カレンダーもついてちいます。 ユナの魅力をこのゲームで堪能してね。売り切れないうちにお買い求めください。 年末年始は「ユナ」で決まり!!

●ハドソン●発売中●6,808円●アドベンチャー●1人プレイのみ

さて、パッケージが豪華なら、 当然中身はそれ以上! これまで もお伝えしてきたように、「ユナ REMIX」はいくつものサターン版 オリジナル要素が含まれている。 まず、全グラフィックリニューア ルにフルサイズアニメーション。 これはもう、サターンだからでき たといっても過言ではない。 豪華声優陣によるアフレコの追加収録も見逃せない(聞き逃せない)点だ。これだけ作り直されていると、とてもリメイクソフトで、数年前に発売されたものだとは思えない。このほかにも、BGMのリメイク、おまけカレンダーモードなど、ファンの心をくすぐる要素が盛りだくさんだ。



A CONTRACTOR





C 1996 HUDSON SOFT C 1992, 1996 RED

COMING SOON SOF SEGA SATURN

お嬢様ユナ 涙と笑いの大冒険!

サターンで初めてユナに出会っ たユーザーのために序盤ストーリ ーを紹介していくぞ。

主人公神楽坂優奈(ユナ)は、 ひょんなことからアイドルコンテ ストに出場。なんとそこで優勝し てしまう。しかも、突然やってき た光の使徒エルナーに銀河を救う 「光の救世主」だと告げられる。そ れからがユナにとって、波瀾万丈、 大冒険の始まりだ! とりあえず 3人の仲間を見つけるため、宇宙 に旅立つことになるのだ!!





宇宙に向かうため、コンテスト の優勝賞品であるクルーザーを宇 宙港まで取りに行くユナ。しかし、 免許証を落としてしまったらしく、 クルーザーを受け取れない。一度 家に帰って探すが……部屋にはな い。どうやら、家の中にはないよ うなので、仕方なく学校に向かう。 しかし、学校にも免許証はなく、 途方に暮れるユナとエルナーだっ た。果たして、免許証はどこに?



局 いろいろな人に話を聞いて回 ると、マネージャーさんがユナを 捜していると教えてくれた。 広い 局内を寄り道しながら、マネージ んを捜すユナとエルナ





古代文明のリューティア

本格的にユナの行動を阻止 しようとしてきた間のお嬢様 たち。ユナはそれをなんとか 退け、とうとう、免許証を手 に入れた。ついでにマネージ ヤーから休暇をもらい、銀河 を守るために行動を開始する ユナであった。

宇宙港に急ぎ、クルーザー



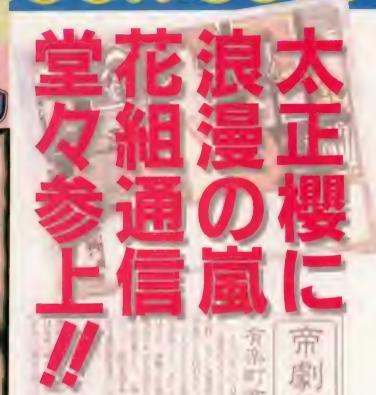
を始動! と思ったら船の中 には、またしても、暗黒のお嬢 様衆が出現! 宇宙船で待ち 構えていたのは「お花の勅使 瓦マリ」。先程の水野ヨーコよ りも腕の立つ刺客だ。彼女を倒 せば、いよいよ宇宙に向けて 出発だぞ!!











完成度

原画&設定資料集も売り切れ続出、相変わらず人気の「サクラ大戦」。設定資料集も花組通信も、確実に入手するにはお店での取り寄せ&予約が絶対に必要だ。実は、設定資料集にもこの花組通信にもがすけつが関わっているのだ。よろしくね。 (がすけつ)

●セガ●197年2月14日発売●4,800円●デジタルファンブック

ウワサのデジタルファンブック、いよいよ公開!!

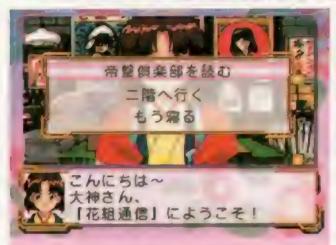


かねてよりウワサのあったデジタルファンブックがいよいよ公開されたぞ。その名も「花組通信」だ。真宮寺さくら役の横山智佐さんをはじめとする花組各キャラクター声優さんへの実写インタビューや、花組隊員との相性占いやデートゲーム、そのほか「サクラ大戦」に関する情報やムービーが目白押し!

もちろん登場するキャラクターのセリフはすべて新 規にアフレコし、花組隊員はもちろん、売店の椿ちゃ んをはじめとする帝劇三人娘までが、いろいろとおし ゃべりしてくれちゃうのだ。ファンならば絶対に持っ ていたい花組通信、発売まで待ちきれない君のために その一部をちょっとだけ紹介しちゃうぞ!!

COMING SOON SOFT SEGA SATURN

ファンならば押さえておきたい盛り沢山の内容



いつも元気いっぱいの棒ちゃん。一部の熱狂的なファン に絶大な人気を誇る隠れアイドルなのだ。そのファンの 声にお応えして、今回の登場と相成った……とか? タイトル画面でスタートボタンを押すと、 おなじみの売店に移動して、高村椿ちゃんが 登場する。ここで、置いてある花組ファンク ラブの会報「帝劇俱楽部」を読むか、2階に 上がってのんびりするかを選択する。

花組日人と相性占い

帝劇俱楽部には、見開きで花組6人との相性 占いが楽しめるチャートがついている。ここを クリックすると、各キャラクターの質問に次々 と答える相性占いモードに移行して、その時の 答え方によって花組の誰か1人とデートができ る仕掛けになっているのだ。君にピッタリの隊 員は誰? そして、君が狙っているのは……? 「帝劇倶楽部を読む」を選ぶと、相性占いあり、ムービーありの楽しい新聞が画面に表示され、好きな内容を参照することができる。 いろいろなところをクリックすると、それぞれ違ったセリフやムービーを楽しめるぞ。





TALL OF TAXABLE OF THE STOP SAME







2階へ行くと…

売店から離れて2階へ行くと、おなじみの移動画面が。ここで花組各隊員の部屋に行くと、 それぞれの担当声優さんの実写インタビュービ

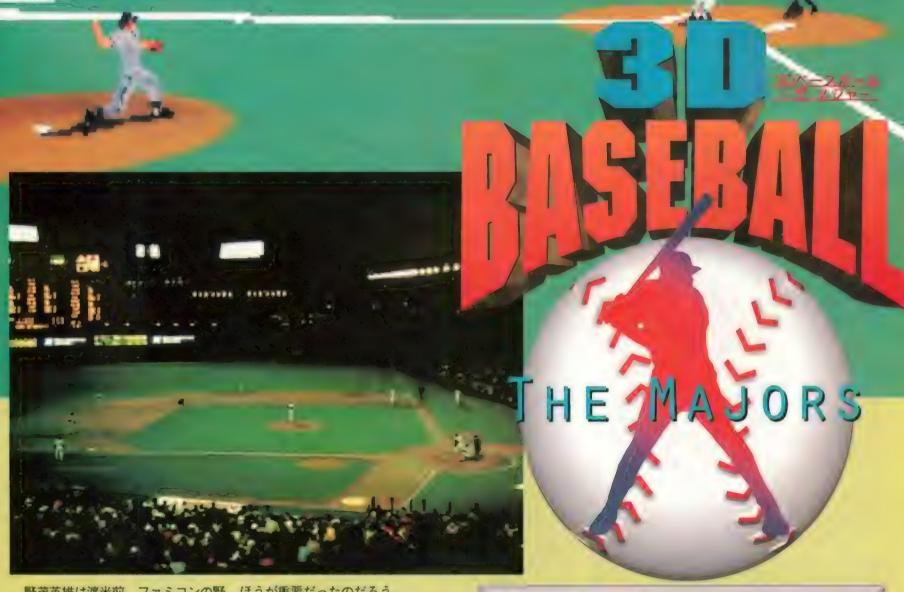
みなさんおなじみの移動画面 ここで、管理機能以外の場所へ行くとどうなるか……それはまた特別、新聞を得てリ

推議すみれ役の富品等等無さんのインタビュー 画面右下にキャラクターの絵が入っているので一目10然 早く内容を聞きたい!

デオを見ることができるのだ。花組通信に収録されているビデオは、すべてCRIのMPEG Sof-Decを使用しているので絵が格段にキレイ。ムービーカードがあれば、さらにコマ数が増え、よりなめらかな映像で見ることができるぞ。



こなりたかった ランドの中にいる……



野茂英雄は渡米前、ファミコンの野 球ゲームでパ・リーグの投手として登 録されている自分を操作し、メジャー リーグのオールスターチーム相手に三 振の山を築き上げていたという。凡人 からしてみれば何ともうらやましいプ レイ境遇ではあるが、彼にとってはそ ういったことよりも、 "自分がメジャ ー相手に戦っている"といった図式のだけ理解できるかもしれない。

ほうが重要だったのだろう。

来年1月にリリースされる「3 Dベー スポール ザ・メジャー」には、700人 に及ぶメジャーリーガーが実名で登録 されている。当然ながら野茂もその中の 一員として登場している。われわれが今 このゲームをプレイした時、当時の彼が モニターの先に何を見ていたのか少し



1月から社名がBMGピクターからBMG ジャパンに変わります。それと、昨秋からB MGのホームページもオーブン! 最近の音 楽、映画、アニメ、ゲームの話題をお届けし ていますので、[http://www.bmgjapan.com] をチェックしてみてください。

- ●BMGジャパン●1月24日発売●5,800円●スポーツ
- 2人対戦プレイあり●全年齢推奨



エキサイティングミクレバーなプレイヤーが

基本となる操作系は従来の野球ゲームとほぼ変わらない。パットスイングのBボタンがランナーの帰塁にあたる(進塁はCボタン)ことさえ注意すれば、買ってすぐにプレイできるだろう。ピッチャー操作面では、選手の能力にもよるが、ファーストボールとチェンジアップの大きな落差を利用した投球術の組み立てがカギを握っている。バッター操作面では、LRボタンによる左右方向への打ち分けを生かせるようになれば、得点効率はグンと上がるはずだ。なおランナーが取れるリードは距離によって2段階あるので、状況によって使い分けるように。





ゲーム観戦者としてのもう1人の自分と

フルポリゴンで表現された選手たちは、モーションキャプチャによって魂が吹き込まれ、リアルな動きを披露する(投球モーション、打撃フォームともに特徴的なものが数パターン用意されている点もネイティブな雰囲気を高めてくれる)。そしてその姿をあらゆる角度から効果的に映し出す、縦横無尽のカメラアングル。テレビ中継で馴染みのものから、球場に飛んでいる羽虫しか実際に堪能できないものまで、そのパターンは打球の軌道の数だけあるといってもいいほど多彩だ。守備が留守になる危険性が高ければ、オートモードにしておくのが賢明か。











データによる全体的なバランス調整よりも個々のプレイヤーのこだわりを優先していることがわかる、GENERAL MANAGERモードの存在。エキシビションはもちろん、ペナントレースモードの途中でも自由に選手のトレードができ、1995年度のメジャー公式戦成績(言わば選手の基本データ)さえも変更できる。これぞあるべき姿ではなかろうか。



PLAYING

はっきり言って大リーグよく知らないんだけど、このゲームは素朴に野球の楽しさを味わえた。何といっても打球の伸び異合が気持ちいい/ 東京ドームで野球観ているのに近い感覚をやっとゲームで味わえたってとこでしょうか。ただ、作戦としてのバントが好きなワシにとって、このゲームのバント姿のカッコ悪さ

はショック。モーションキャプチャ使わず適当したろ? と突っ込みたくもなるが、アチラでは理念としてバントが微度的に嫌われているのかもしれない。確かにホームランよりは地味だけどさ。(E)



SUPER CASINO SPECIAL

一獲千金を目指してレッツプレイ



SSカジノはPS版と差別化を図るため、CG
の追加、操作性の向上を実現しました。OPデ
モムービーの実写シーンは私がカメラを同して撮っています。ラスペガスの雰囲気が伝わればうれしいです。くれぐれも現金を賭けて
の勝負は御遠慮ください。(開発 ハッシー)

- ●ココナッツジャパン エンターテイメント●'97年1月24日発売
- ●5.800円●カジノシミュレーション●4人まで問時プレイ可能

雰囲気たっぷりの大人のカジノシミュレーション



スーパーカジノスペシャルでは、6種類のカジノゲームと、 キノと呼ばれる宝くじゲームが 楽しめる。おなじみのカードゲームはもちろん、ビデオポーカ ーやスロットマシンは、本場の カジノきながらのリアリティ。 4人プレイで白熱しろノ。

水动与

プレイヤーとパンカーで最低2枚、 最大3枚のカードをひいて、数字の合計 の1桁が9に近い側を、予測して騒け るゲーム。プレイヤーとパンカーが同 じ数字だと予測すれば、TIE(タイ)に も賭けることができる。



ルーレット

くるくる回るルーレットには、赤と 黒に分かれた1~36までの数字と、0 と 00のスポットがある。玉が落ちるスポットを予測してチップを賭けよう。1 点組いなら35倍になるのたが…







スロットマシーン

Jest of the boded

プレイヤーの3枚と、パンカー2枚

のカードを合わせてボーカーの役を作

るゲーム。最初に3枚のチップを賭け

るのだが、勝負から降りてもチップ1枚

は返ってこない。役が揃いにくい分、

当たると大きいぞ

2 (81919181818181

THE THE MAN THE PARTY OF THE PA

目押しがきかない本物のスロットマシーンだ。台は3種類あるので、好みの台を選んでプレイしよう。台は複数用意されているので、うまくいかない時はさっさと台を移動してやり直そう単純なのでこれはハマるそ





3

Han State (100)

PERMIN



スタンダードなゲームも本格派だ

盤の上でのブラックジャック、 TV画面でのポーカーなどおなじ みのゲームの操作性も良好だ



() ()



A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR O

気晴らしにKENO(キノ)はいかが?



- 14 / 1531 - J AB 41 (4 A) - 15全 (7 37 (5) 165 (1) - 3 (7 A) A) - 1 - 2 (7 D) 盤上のカードゲームをブレイし ていると、ときおり女性からブレ イのお誘いがかかるのだ。



COMING SOON SOFT SEGA SATURN PRESS!

LOAD RUNNER EXTRA

10年たっても新しい!!



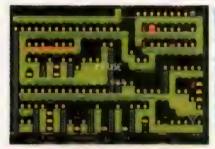
アクションパズルケームの名作「ロードランナー」をペースに機能を一段とアップした、「ロードランナーレジェンドリターンズ」の統編アップデート版です。新しいアイテムも加わり、一層スリリングなゲームを楽しめますよ。発売をお楽しみにね。

- ●パトラ●1月10日発売●4,800円●アクションパズル
- ●全年齢推奨● 2人同時プレイあり

ゲーム業界に潜伏する"ロードランナーマニア"達が問題制作!!

その数なんと110面以上!

穴を堀り、敵をかわし、画面内の金塊をすべて取る。10年前に登場したこのゲームには、新旧間わずファンが多いことで有名。今回、新たに問題を作成したのは、そのファンの中でもさらに"濃い"ゲーム業界関係者。デザイナー、プログラマー、はては雑誌のライタ



をとうしないにいれる。 ・ 大き、キャコニ版を打し作力 ・ 大き、キャコニ版を打し作力 ーまで全員が匿名で参加。彼らがロードランナーを隅から隅まで知り尽くしたマニアであることは、言うまでもない。そりゃあもう作った奴の顔が見たくなるような、超激ムズ問題が目白押し! その数ざっと110間以上!

でも時間制限がないのがウレシイところ。 あせらずじっくり解こう。また「リスタート」 (残機を減らさずその面をやり直す)や、ステ ージセレクト等のオプション機能も充実。

今回も2人同時プレイが可能。1人プレイ

用とは別に20ス テージが用意されている。今度 は友達と一緒に 頭を抱える日々 が続きそう!?



最初からコレジ



いと思ったら大間違いが遺に地面を扱って右に進め

て右端まで行くと見事にハマる。

右端まで行くと見事にハマる。これを見述しょいと振り返った所にも金塊

アイテムを使いこなせ!

~持ち替えもスムーズにね~

今作は新たにアイテムがたくさん登場。これらを駆使しなければ絶対クリアは不可能。 複雑ではないので、用途をしっかり覚えよう。

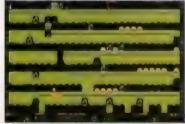
アイテムは全部で10種類。右に紹介した4つの他に、床に液体をまき移動速度を落とすタールパケツ、敵を一時的に足留めできるスプレーガン、2つ一組で入口に入ると自動的に出口にワープする転送機。重なってレパー下入力で中に入り隠れる事ができるシェルター、仕掛けた後は自分も敵も触ったらアウトのモンスタートラップ、同じ色のみ対応して開く3色の扉と鍵……いずれもYで拾い、Xで使用。ただし1度に1つしか持てないので、スムーズな持ち替えが要求される。慣れないうちは大変苦労するので、練習すること!





小型爆弾()大型爆弾

使用頻度の高いこの2つは、セットすると約1.5秒 後に爆発。自分も敵も爆風に巻き込まれると×。爆 風の中に別の爆弾があれば、ボ〇パーマンよろしく 派手に誘爆する。小型爆弾は爆破した後、一定時間



でブロック等が復活するが、大型爆弾は爆破した場所は2度と元に戻らないので、よく考えて使わないとヒドイ目にあうぞ。

む つるはむ マ 間石ドリル

つるはしは、ブレイヤーの上に地面のある場所で 使うと、そこから土を 1 ブロック分落とせる。その 土は一定時間で消えてしまう。逆に削岩ドリルは普 通では掘る事ができない岩解の地面に穴を掘ること

が出来る。穴はプレイヤーの真下に 掘られるが、1度 掘ると2度とふさ がらない。安易に 使うと一瞬のうち にハマってしまう。





ドランナーと言えばコレ! の問題 作成モード。金塊、地面、敵、アイテムなどを縦16マス、横28マスの中に自分の個性を表現してみよう。問題そのものが自由自在に作れるだけでなく、BGMや背景も選択が可能だ。 凝りに凝った面を作ろう。



ヨンストラクションモード

Load Runner is a trademark licensed exclusively to Douglas E.Smith C 1983 Douglas E.Smith, C 1994 Presage Software Development Company

COMING SOON S

テトリスS

SはサターンのSではなく……

「テトリスS」では、ブロックの回転ボタン が左回転、右回転ともに用意されている(ア **ーケード版は左回転のみ)。そのため、落下速** 度がアップする高レベルでも、凸プロックを 必死で3回転(270度回転)させる辛さが解消 されたわけだ。こりゃ具合がええわいな。

- ●BPS● 12月 27 日発売● 4,800 円●落ちモノパズル
- ●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

なんだかんだいつても テトリスはフツーがイチバン!?

これまでに「テトリス」はいく度 となく家庭用ゲーム機に移植されて きたが、そのたびにいろんなアイテ ムの追加や特殊なルールの設定など、 数々のアレンジが施されてきた。も ちろん、それをいちがいに否定でき ないが、なかには頭上に疑問符が浮

かぶようなアレンジがあったのも事 実。そこで基本に立ち返ったのがこ の作品だ。アイテムなどの偶然性に 頼らずに、「テトリス」本来の「瞬時 の判断とブロック回転テクニック」 のみという、いわば自己とのストイ ックな戦いが楽しめるのだ。



クラシックテトリス

このモードは1人プレイ 専用で、ゲームオーバーに なるまでひたすら自己記録 との戦いを続けていく。

操作感覚などはアーケード版 ちなみにセガ製)のテトリスを 踏襲したものになっており、あ のサウンドもアレンジっぽい音 色で収録されている。

アーケード版と異なるところは、グラフィ ックなどの見た目と、ゲームオーバー時にそ れまでのレベルからコンティニュー可能にな



燃え燃えテトリス(対COM戦)

こっちのモードはコンピュードル ータか人間を相手にプレイす る対戦型。勝敗のつけ方は、 単純に「上部のプロック落下 位置までいっぱいに積み上が ると負け」というもの。

送り込みなどの、相手を直 接邪魔するルールではなく、 こちらが2段以上まとめて消 すと、相手側のブロックの落

下速度が一定回数最高になるシステムだ。も ちろん、コンピュータ戦の時は乱入もOK!



テトリスのルール

「テトリス」のルールはもはや説明不要なまで に浸透しているかもしれないが、だからといっ て本当に説明しないのはマズいので、簡単に解 脱しておこう。まず、フィールドの上からプロ ック (形は7種類) が落下してくるので、それ をボタンで回転させて、どんどん下へ積んでい く。そして、いずれか横一列に隙間なくプロッ クが積まれるとその部分が消える。基本的には この繰り返しで延々と続けていくのだが、だん だん落下速度が上がって難しくなっていく。









111

ロックの消し



Tetris (C 1987 Elorg, Original Concept&Design by Alexey Pajitnov, Tetris Licensed to The Tetris Company, Tetris S.C.1996 The Tetris Company. Tetris&Tetris S are Trademarks of The Tetris Company. All Rights Reserved

COMING SOON SOF

「戦パチスロ 必屬法/乙

データ重視のスロッター歓迎ソフト!!

サミーのパナスロも進化に進化を重ねて、 ついにここまでくることができました。とに かく見てください。この磨きがかった驚異の グラフィックとアルゴリズムの中央地生! 中 古機を買うよりもずっとオトクです。やっぱ りパチスロはサミーだね。

- サミー工業●12月27日発売●5,800円●TAB(パチスロソフト)
- ●全年齢推奨●1人プレイのみ

パルスにファン興奮の 第4弾完成!!

ついに完成したシリーズ最新作「4」。今回の作品は「実 戦で勝つ!」ということを最終目的とした、パチスロシ ミュレーションである。前作との大きな違いは、なんと 言ってもデータ収集機能が豊富になったことだと言えよ う。今回収められている3機種、「アラジンマズターX」 「クランキーコンドル」「フィフティーズ」はホールでも好 評稼働中ばかりなものなので、まさに"実戦"に役立て るような内容だ。未成年の人もこれで練習しておくとい い、かな?

これが今回の搭載3機種だ//











シミコレーション 様々なデータ収集が可能になった!!

今回は、前作にはなかった「高速 オートプレイモード」が加わり、データ収集で 不便だった前作に比べ、かなり改善された。ま た、ゲーム中のウインドウで、「台講座」もあ り、プレイしたい機種の特長や、リーチ目が 目瞭然。目押し練習用にマーカー機能を搭載し、 目押しができない初心者でも楽しめるぞ

各ステータス画面~ 『ないのにトラマ プレイを高速で行います

新しく加わった高速オートプレイ機能は、 なんと「1秒で10プレイ」と優れモノた

くても、この物能で一目線然だ!





トライアル

トライアルで実戦体験

~8時起床の僕の1日~

まずプレイヤーが開店・閉店時間 や交換率、モーニングの有無、詰め 方、その他を設定し、架空の店舗を 作る。そして1年間通い詰め、トー タル収支の金額によって変化するマ ルチエンディングを楽しむといった モードである。さて、自分の作った 店舗に行くのだが、最初の設定でモ ーニングの有無や、交換率の設定を 甘くすると、客付きが良くなり、台 選択の競争率が上がるなどまさに実 戦さながらといった雰囲気だ。そし

て店内では、リアルタイムで時が流 れるので、何分で次の大当たりがき たかなど、データ収集もできるぞ。



モーニングの有無。交換率などを自分がよく行く ホールに設定すると、よりリアルに楽しめるぞ





アーケード版「ファンキーヘッドボクサーズ」が吉本芸人を 引き連れてサターンにやってきた。VSモードで熱くなれ#

+吉本=お笑いポ!

吉本の若手芸人達 が芸の幅を広げるた めに(!?)突然プロ ボクサーとなり、数

々のトレーニングをこなしつつ、世界チャンピオンを目 指すというスゴイ設定のこのゲーム。

ボクシングのルールは、3~10ラウンド制で、どちら かが体力ゲージ 0になるとKO負け、または1ラウンドに 3ダウンでTKOとなり、それ以外は判定に持ち越される。 サターン版では新たにチャンピオンモードが加えられ、好 きな芸人のボクサー人生をシミュレートできるぞ!

ロー、そして何よりボクサーの成長要素によ って、ゲーム性は大幅にアップしています。 もちろん、各芸人が悩みに悩んだ(?)各セ リフのおかげで、お笑い度もグーンとアップ。 ぜひ遊んでみてくださいね。(企画・開発C)

●吉本興業●197年1月18日発売●5,800円 ●格脳アクション●全年齢推奨

CHAMPION MODE

若き吉本芸人ボクサーを | 人選び、4年 以内に世界チャンピオンに實て上げる

VS COMPUTER MODE

CPU相手の対戦プレイ。自由に選手を選べ るので自分に合ったキャラを探そう。

VS HUMAN MODE

友達と対戦ができるモード。やはり人間回 七の方が、試合の駆け引きが楽しい?

4年という限られた歳月の間で、 どれだけ芸人ボクサーの能力を上 げられるか? 試合では2ランク 上のボクサーに挑戦できるぞ!











チャンプ への道1



チャンピオンモードでかなり重要なのがコー チ選びだ。自分のパラメータと各コーチの特徴 をよく見くらべて、自分の弱い部分を強化して くれるようなトレーナーを選ぼう。また、選ん だトレーナーによって、覚える必殺プロー・超 絶プローなどの組み合わせも変わってくるぞ。



丹波段平 (坂田利夫) パワーを重点的 にオススメ、較え てくれる必殺ブ ロートバワフル な代動ばかりだ。



(西川のりお) テクニックをと るなら、彼にお まかせ、細胞ブ ローのミラクル 魔会はかなりの 砂磨力だぞ。



なでかたコーチ (清水 圭) 鮮のように利す。 そんな相手を翻 弄するような闘 UNASBATATA 台を一番均名だ。 はいかすぞん



ミドリガメ他人 (桑原和男) 蝶のように舞い、体を鎖色のよう に鍛えたい んなキミは彼に 決まり/ 必殺 プローの高音等



ミヤーギ (池乃めだか) 相手にいくら四 られても、江ち南 かっていけるよ うな、強軽な精 締を持ちたい人 にはミヤーギ



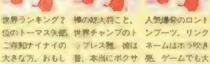
ボン・キング (チャーリー茶) 平均的にバラメ タを上げたい そんな希望をか なえてくれるの 力場か、お世紀氏に なる機会が多い

キャラ選択画面では、すべてのキャラの初期 パラメーター表示してくれるぞ!!

パワー	パンチカを示す。これが 上がればKO準アップ!	
タフ	いわゆる防御力。打たれ 強さを示している。	
フットワーク	移動スピード。上がれば 動きも軽くなる	
スタミナ	インターバル時の回復力 を高さを表している。	
テクニック	ポクシングセンス。これ が高いとTKO率アップ!	
ガッツ	機性の数値。これを上げ ればダウンしにくい	

対戦時における簡単なコツとして、キャ ンセル技を駆使して攻める戦法がある。例 えば、ジャプ十ジャプ+ボディの後に必殺 プローを出すと、キャンセルがかかり、硬 化することなく必殺プローを繰り出せるぞ。





人気爆発のロント ろいセリフを連発。一だったのは有名、暴れしてくれるぞ!!

了時、うまく ボタンを押 して体力を 回復せよ/



ORGINAL GAME (C) SEGA 1995 REPROGRAMMED GAME (C) 1997 Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce

ROOMMA

~井上涼子~

リアルタイムで同居人の井上涼子ちゃんと会話ができる新しい タイプのゲームがルームメイトだ。今回はクリスマスと大晦日の 2つめ会話イベントを紹介するや。

今日はクリスマス・イヴ。涼子 ちゃん可愛いツリーを買ってきた ね。リビングに飾るの? ツリー はもうあるけど…いいよ置いても。 せっかく涼子ちゃんが可愛いのを 買ってきてくれたからね。えっ、 何? 僕にプレゼント? ありが

とうとっても嬉しいよ涼子ちゃん。 (そして夜) メリークリスマス涼 子ちゃん。ケーキ小さくてゴメン 🌘 ね。それじゃあ乾杯しよう。夜は 長いから色々と話を聞かせてね。



111 - 2. 15 to 181 + N. 18 .



今日のクリスマス・イケスとととしかはそれ たね ゴイエ・ル ・リークリコマス



涼子ちゃんからのお年玉プレゼント。ま ずはテレホンカード。次はポストカードセ ット。ルームメイト3枚とドラゴンマスタ ーシルク1枚のセットだ。そして薩野とも 子さんのサイン付きポスターを各5名様に 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1 セガサターンマガジン 「ルームメイト」プレゼント係まで

> カレンダー付きホスター 月24日が待ち遠しいね







禁てくれたんだね 流子ちゃん♡

完成

企画から1年以上が経ち、やっと開発も終 「しました。今までにないソフトをと、スタ ップ全員努力してきました。作品として、も っとやりたいことはありますが、「人の心の中 を知りたい」というテーマについては、かな り突っ込んだデキになったと思います

- ●データム・ポリスター●1月24日発売予定●5,800円●全年齢推奨
- ●リアルタイムコミュニケーションソフト●1人プレイのみ

おせち料理? 食べた いけど涼子ちゃんが作る の? なんだ安心した完 成品か。でもお雑煮は期 待しちゃおうかな。えっ 頑固じいさんの店でそば を買ったって? 美味し いんだけど性格がねぇ…。



まこしょ たいたこまかり 対象を観しいたいきん



食べてこらん。あの店のじいさんは対応だけ ど本当に味の方は天下一品なんだから。



という人がおります。

(夜)紅白楽しかったね。あれ、涼 子ちゃんまだ寝ないの?じゃあ除 夜の鐘でも聴いていようか。



* 亨子ちゃんの親友りえちゃ ん 見るからに元気が良させ う ホニーテールもいいね フリクラで原子もゃんとりえ まったのソ いっしょに写りたかったな

涼子ちゃんの親友で同じ高校のクラスメート。クラブ活動も 涼子ちゃんと同じテニス部である。高校入学当初、テニス部の 練習を見ていて知り合った。おとなしい性格の原子ちゃんとは 対照的で積極的な女の子。恋愛にも積極的な彼女には交際中の 彼氏がいる。成績は涼子ちゃんよりも多少ではあるが劣ってい る。りえちゃんは涼子ちゃんの良き相談役でもあり、たいてい の悩みごとを涼子ちゃんはりえちゃんに話す。親友というだけ あってりえちゃんが登場するイベントも多いだろう。りえちゃ んから涼子ちゃんへの電話を君が取るなんてのもあるのでは



デジタルアニメとバトルゲームを絶妙なバランスで融合させた新ジャンル、デジタルバトルアニメーションのキューブバトラー。デジタルアニメがウリなのでストーリーもバトルシーンもすべてデジタルアニメで構成されている。今回はその迫力のバトルシーンのアニメーションも紹介しよう。

完成度 90%

アニメーションのクオリティはほとんど完 壁といえるでしょう。この号が出る頃はクリ スマスもなしでバトル部分の最後の周製を必 死で行ってます。初のデジタルバトルアニメ ーションとしてすべてのフレイヤーに満足し てもらえる作品に仕上げることを誓いま一す

BETA VERSION

◆やのまんゲームズ●2月21日発売●5,800円●全年齢推奨●デジタルバトルアニメーション●2人対戦プレイ可能

ストーリーは全温デジタルアニメで構成

今まで発売されたゲームはアニメーションするといっても所々に 多少のアニメーションが使われているだけだった。しかしキューブバトラーはすべてがアニメするゲーム。バトルシーンもアニメが使われている。デジタルアニメなのでグラフィックが奇麗なのも特徴。ゲームをクリアしたときに君は良質のアニメを見た感じになるはず。

オープニングも





バトルシーンも常にアニメーションするそ!

バトルシーンも常にアニメーションしているのがキューブバトラーのすごいところ。現段階ではまだこのバトルゲーム部分は調整中なのだが、現段階でのシステムを紹介する。まずは画面下部にあるキューブ、キューブの6面すべてはアニメーションしていて、それをキャラに合わせてはめ込んでい

く。点滅している部分にキューブをはめ込むと攻撃になる。この攻撃も当然アニメーションする。はめ込んだキューブの数で攻撃する技が変わるのもポイントで3種類の攻撃が可能だ。食らった相手はキューブが破壊され、ダメージを受けてしまう。タイミングよく防御することも重要だ。

(バトルシーン) BETA VERSION TOTAL
左が1 Pキャラクター 右が 2 Pキャラクター 色のついて いない部分にキューブをはめ込む 攻撃するかまたは食らうと キャラの回りの枠内いっぱいに アニメーションで動きまくる それ以外でも動いてるけど

キューブは 6 面体か 3 つあり、 6 面すべてに絵味かある。とい うことは 1 部標線の絵柄(アニメ ーション)から見つけたものを はめ込むことになる。このキュ ープも常にアニメーションして いるのかポイントなのだ

翔の政策 サイコバーナーの場合



1. (A Material A Mat



1 16 - 0,0 A 1 - 0,0 10,1 - 0.1 1 11 - 1 - 10,1 4 A 1 TIM A 1 1 - 1 - 1 - 1 A 2 0 A 1 + 11 B 11 B 1 (11 A 1)





発売後の セガサターンソフトを 徹底ガイド!!

攻略に役立つお得な情報から隠しキャラ、 耳寄りな裏技までを取りそろえて紹介!!





バーチャコップ2

●セガ●発売中●5,880円●1~2人用●SHT●バーチャガン対応



95年の本誌上を賑わせた VC2。今年最後の特集は、 新たに公開された裏技を一 通り集めてみた。前号のも のに加えてぜひ活用してほ しい。ちなみにこれ以外に もまだいくつか隠されてい るとか。探してみよう。



SPECIAL COMMAND

ガンセレクトてスペシャルウェポンを使用!

前作同様、裏技でセレクトできるフルオートキャノンの登場。撃ちまくれん

この「2」ではガンセレクトが最初からできたが、完全無欠のスペシャルウェポンは入っていなかった。だが、今回その使い方が判明したぞ。まずコマンド入力の前に、オプションプラス画面の?????の項目がオープンになっていることが条件だ。この項目が何かは今話すことはできないが、これを開けて右のコマンドを入力しガンセレクトモードをオンにすれば、OKだ。ノンリロードで撃ちまくる快感を味わおう



??????の項目の聞き方は、前作の要はを埋 い出してもらえばわかるかす。まずは作 ムをクリヤンで、「「」」にはなり、「

パッドを2P側につなぎ、セガロゴ画面で上上下下ABCと入力する

(オプションプラスの?????の項目がオープンになっていることが条件)

SEGA

、の人意でコマントを入力する。入力 が何かすると発売が同り置く。

VID + 計算用のフルイートキャノ。か まの手に、マン・カンよりもさかに連 がフロードからい。あまり買すに乗っ で撃をいけて一般人まで撃とないよう に、また、地工が関ニップコッショイ もので、つけっても異常を受けたって ムを多いが、フトーフィもこと





SPECIAL アドバ COMMAND タイズで スタッフロール

アドバタイズシーンで1コンと2コンのAボタンを押しておくと、VCシリーズ間様にスタッフロールが出るぞ。



デモシーンで 1 コンと2コン のAボタンを押しておく

SPECIAL COMMAND

ニング

画画をキャンセル

ゲームスタート時のデモシーンは、 トリガーを引きながらスタートボタン を押せば飛ばすことができる。



けられ こてきるコマン は大の数値型など は大の数値型など

オープニング中にスタート ボタンとショットボタンを押す

SPECIAL COMMAND

オプション 画画の CGを見る

オプション画面の1ページ目で、L Rボタンを同時に押すと文字表示が消 え、バックのCGを見ることができる。



る人たもにま量めれたものとことが、なが、なが、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、で、</li

オプション画面の1ページ目でLPボタンを同時に押す

SPECIAL

ポーズ

PAUSE表示在演習

ボーズ中にXYZボタンを同時に押すと、画面のPAUSE表示が消える Lボタンを押せばカーソルも消えるぞ



のまま残った? 単位と10円10 単位20円10 中位10円10 中位10

ポーズ中にXYZボタン を押す

AM2W/SULTE



スタッフロールは2研の伝統です

「スペシャルウェボンはあったほうが面白いんですけど最初から使うというのもなんでしたんで、これだけは裏技として入れました。アドバタイズのスタッフロールは2研の伝統ですね(笑)」(AM2研・須見)

GUARDIAN of VIRTUACITY大会開催中/

「サタマガ」 サターンFAN」の 2 大専門誌の読者が激突する「バーチャコップ 2 」ハイスコア大会を募集中だ。競うのはステージ 1 のみ、ステージ 2 のみ、ステージ 3 のみ、全コースクリアの全 4 部門で、モードは「バーチャコップ 1 モード」。 設定はノーマル、ライフ 4 、ガンルーズネス 9 、コンティニュー 0 、ガンセレクトロFF(◆ 裏技の使用や、画面をボーズすることは不可)。 必ず設定画面をビデオ映像に収めてから、プレイを開始すること。応募はすべてビデオのみ、他誌への二重投稿は失格。 さあ、右へ即応募だ。

あて先

どの部門への応募かをビデオのラベルに書いて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン 編集部「バーチャコップ2大会」係まで

権制は1月31日を並だだ



●セガ●発売中●5,800円●1~2人用●ACT●ツインスティック対応

前号で初公開された、新たに登場 する2体のバーチャロイド練習機の 使用方法が、ついに明らかになった。 タイトル画面で下のコマンドを入力 すれば、CPU戦、対戦で使うこと ができる。これらはサターン版オリ ジナルの機体で、通常の機体とは若 干の性能差があり、また違ったフィ ーリングで操作することができるぞ。 対戦でその実力を試してみよう。







1 「「「「ちろん使用可能 練習機と 総打してあるか しゅテル の発軽さと、 ロッイ・ニカ・リア 接きコノーマル機体とは また。年には「するる。実際に他の機体と対 カレズみればくぶよいがわかるはずだ。

E6型テムジン&D型ライデン使用方法

タイトル画面(PRESS START BUTTON画面)で 1コンの上を押しながらLRボタンを同時に押す

TYPE HBV-05-D

いまだ火力支援タイプと しての要素を色濃く残し ているD型。レーザー照 射器はリミッターが甘め に設定されているた めE型と比べて攻撃 力が高い。それに よる弊害でジェネ レータに負担かか かり、機動力が犠

牲になっている



MBV-04-E6 テムジンの系列の中で最

もドラスティックな変化

を経た機体 ヒームラン

通常のテムジンよりも機動力 | で勝っており、ダッシュの距離 も長い。その分、攻守における 総合的なポテンシャルで劣って いる。ビームソードの範囲も大 きいことから、格勝戦に長けて いる機体と言えるだろう。武器 の威力以外の性能は同じだ。



テムジンとの性能差

その差が目で見てわかるの は、16年 ラピームソートの 発動的難、テムジンの99.9 に対しE6型は114.9と長い





Dr.ワタリの解説

この機体は、ランキングDGのテムジンが持っている角柱型のビ ームランチャーがフレード型のものに初めて変更されたという設 定なんです。白兵戦重視というスタイルが汎用性を求める兵連に 嫌われたために、正規のマシンにはなれなかったんですね。

C SEGA 1996

-ザーの強さだけを求める人のための超絶マシン

D型ライデンは通常のライデ ンよりわずかに機動力が劣って いるが、レーザーの威力が向上 している。またこのレーザーの 中心は、一部の機体が通り抜け ることができる隙間が存在した が、その隙間がなくなっている。 ただしチャージ時間は若干長い



ライデンとの性能差

レーザーの成力か違うのは -11.025 1/ 1,1,4 (3) 3 は同じだが、チャージされ るまでのBA間が長い



Dr.ワタリの解説

こちらは開発初期段階の機体で、レーザーがすさまじく強いんで すが、その分機動力が低いんです。これはいまだ後方支援機とし ての性能が色濃く残っているからと考えてもらえればいいでしょ う。ちなみに現行のライデンはこの機体の後に開発されました。





●SNK●発売中●拡張RAMカートリッジ問欄8,800円 □¼スト単体5,800円●対戦格闘

SNK梅本氏とサタマガ担当が2日間にわたり、協議に協議を重ねて決定 した今回の受賞作品。前回のKOF'95に比べて、正統派なイラストが多か ったのが特徴。応募していただいた皆様、ありがとうございました!



大賞よりも選考に時間がかかった、この賞。 "SNK賞らしさ" の基準 (企業秘密) をクリ アするのはなかなか難しいらしいぞ。





とらまる

おなじみ梅本氏が選びぬいた3作品。氏の好 みと使用キャラがよくわかりますね。"渋い" そして"忍者"がツボらしいです、ハイ。



他の賞が男臭かったので、キレイどころを集 めました(と言いつつ男もいますが……)。こ ういうタイプは案外数が少なかったです。

わりとスムーズに決定したのか今回の大賞。 大きさは他と同じなのに、その迫力は抜きん でて目立っていました。おめでとうこざいます!

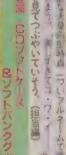


広島県 まろんぱん

●質品 SNKカレンター他 (SNK) Vスティックプロ(サタマカ

SNKはFi このMARIABの迫力はナンパーワーン/です マジでコワイです これぞまさに「鬼」 というべしか地でいてお話らしいです。これだけの潜まじさが出ていた作品はこれだけでしょう





ウド鈴木



東京都 あるた みら

京都府 HOS

●資品 梅本氏特別 SNKカレンター、武士道智伝タベストリー(SNK)

大阪府

心の旅人

静岡県 ばさらんる

集者の心を打ったー枚にこの賞を捧げます サタマガ週刊化まで約ーカ月。ブレッシャ



さいが氷子

- SNR 1996

シャイニング・ザ・ホーリイアーク

●ソニック●発売中●5,800円●3DRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

アボリジンの森から南のほこらまでを攻略!

いよいよ「ホーリィアーク」の攻略が開始する。ただしゲーム序盤については前号までの記事でかなり触れてきたので、このコンプリートガイドでは、あえて序盤の展開については割愛させていただく。今回は、デザイア鉱山から脱出し、デザイア村、エンリッチ城下町と冒険を続けてきた主人公達の次なる冒険の目的地・アボリジンの館からストーリーを追いかける。洋館ではその主人・ガルムに会うことが第一の目的。彼からはス

ピリットの情報などが入 手できる。その後はエン リッチに点在する3つの ほこら探索が目的となる が、今回はその中で最初 に訪れることになる南の ほこらを紹介しよう。



ドラゴン戦士バッソ

洋館で加わる新たなパーティーメンパー

デザイア村ではローディを討ち取るために、戦いを挑んできたバッソだが、アポリジンの館でパーティーと出会ってからは、次第に行動をと

もにするようになっていく。彼は行方不明になっ



た傭兵仲間のリサを探しているうち、洋館に迷い込んでしまい、アーサー達と遭遇する。パワーはあるか魔法には不向きの力で押すタイプの戦士だ。

地下でつながる森の墓地とアボリジンの館

目指す洋館につながっているアボリジンの森。ここの墓地の石棺にはアイテムが入っているものや、モンスターが出てくるものなどがあるが、その中に地下通路へと続く階段を隠しているものもある。実は、洋館はこの地下通路で墓地とつながっているのだ。

地下通路はそう複雑なものでは

ないが、途中の扉が閉ざされているため先に進めない。ここでは洋館の大時計の奥に隠されているレバーを引くと、開く仕掛けになっている。そのレバーまでは、アイテムを活用しながら右図の手順どおりに進めばたどり着けるはず。目指す人物ガルムは地下通路の扉の奥にいるぞ。

墓地の扉を開くまでの手順

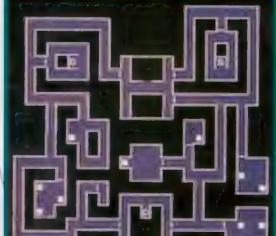
- 1聖水の小瓶を入手する
- 2聖水を使って浮遊する家具をしずめる
- 3難しい本を入手する
- 4本棚の空きスペースに難しい本をしまう
- 5大時計のネジを入手し、ネジを巻く
- 6「時を刻む戦士」を倒す
- 7時計の奥のレバーを引く





アポリジンの館1F

アボリジンの館2F



森の墓地 地下





POINT

押すと関く通路

アポリジンの地下墓地には、押すと動く壁があり、その奥には貴重なアイテムなどが隠されている。この先はこうした隠し通路のあるダンジョンも増えていくぞ。ただし、右下のマップに隠し通路は載せていない。







このエリアでのゲットアイテム

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、 名前は装備可能なキャラクターを表しています。

	チェインメイル (アーサー、バッソ)
SELECTION I.	スチールソード (アーサー)
墨地地上	パワーシールド(アーサー)
	天使の羽
	ゲイルリング(全員)
	守りのミルク
■地B1	はやてのチキン
	幸運のクッキー
	いやしのしずく
	鉄稿の粉
	古びた鍵
洋館1下	難しい本
	アイアンシェル (アーサー、バッソ)
	絵平(ローディ)
	ドルイドクロス (メロディ)
	ロイヤルクレスト(バッソ)

洋龍1月	いやしのしすく
	妖精の粉
	聖水の小瓶
	大時計のネジ
洋館2下	はかねのかたびら (ローディ)
I THE C IT	パワースティック(メロディ)
	シルバーサークル (メロディ)
	ミスリルのかけら

このエリアで仲間になるピクシーたち

	フェアリー	ピアニー
基地地上	レブラカーン	コークス
	インキュバス	クレビス
墓地日1	サキュハス	レイシ
洋館1日	サキュバス	オーレア
洋脈(ド	レプラカーン	ジルコン
洋館2F	インキュバス	リクニス

南を目指して大蛇のいる洞窟を通り抜けろ!

ガルムから、壁画の塔の主人に会いに行くという 新たな目的を与えられたアーサー達。まずは先に進むための

新たな目的を与えられたアーサー運。まずは先に進むための 鍵となるアイテムを、いくつか入手しなければならない。最 初に南のほこらの御剣が必要だが、南のほこらへ行くには大

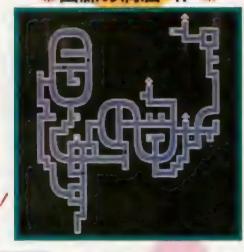
蛇の住む山脈の洞窟を通り抜けなければならない。この洞窟の1Fに現れる3つ頭の大蛇・テイルバイパーは、その巨体で洞窟の通路をふさいでしまうこともある。そんな場合はB1を経由するなどして、ヘッドバイパーに回り込み、戦いを挑もう。



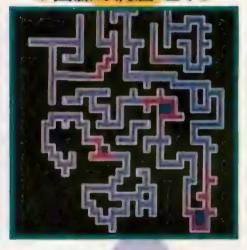
テイルバイパーは3回倒せ/

3つの顔を全部倒せ! (何の地望で順 1つしか倒せないので含計3回出現する

***山脈の洞窟 1F**業



☀山脈の洞窟 B1☀

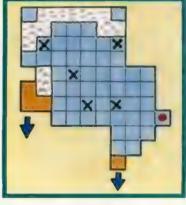


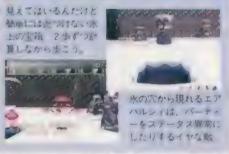
足元の滑る氷上のフィールド

山脈の洞運の1Fからつながる氷上フィールドでは、 方向キーを1回入力することに2歩分ずつ進む。しかもこのフィールドには、各所に落とし穴が空いていて非常にやっかいだ。マップのマス目を参考にして計算しなから先に進め。



⇒氷上フィールドA





水上フェールトのマップ内の赤丸は宝籠を、×町は落と し穴を示しています

このエリアでのゲットアイテム このエリアで仲間になるピクシーたち

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、 名前は装備可能なキャラクターを表しています

河底1F	ライフリング (全員) パワープレイス (メロディ、バッソ) 幸運のクッキー ミスリルのかけら
河底81	さとりのミッ いやしのしすく

洞窟1F	フェアリー レプラカーン	リリー マンガン
河道B l	ピクシー サキュバス	バルム ルピナス

そしてファーイースト村へ

山脈の洞窟を抜ければ、ローディーの故郷・ファーイースト村がある。南のほこら探索の前に、ここで装備を整えておくといいだろう。村のお店には掘り出しもののアイテムも用意されているぞ。

このエリアでのゲットアイテム

ファーイースト村 こくいのジュース

このエリアで仲間になるピクシーたち

ファーイースト村 ピクシー アップル フェアリー アゼリア

転職のススメ

レベルが20を超えるキャラは 転職をすることが可能だ。これ により、例えばアーサーであれ ば、戦士から勇者となり、職業 の格を上げることができるぞ。

成する力かかを的レベル2ですく好から再スタートだ



空間にひずみを持つ南のほこら

今回の攻略範囲の中でも最大の 難所、南のほこら。ここは1FからB2 にわたる3層構造になっている。このダ ンジョンの最大の特徴は、ねじれた通路 を通過することにより、天地が逆転する こと。これによってパーティーは天井ま でも歩き回ることができるようになるの で、実際のダンジョンはマップの2倍の ボリュームがあることになる。ただし、 天地の逆転があるのは1FとB1だけ。 B3にはねじれた通路がないので天地の 逆転はない。マップは1F、B1だけを 掲載しておくことにする。 探索時には、天井にはりついた宝箱を取り忘れないようにしよう。また、ここで出現するモンスターにはコインビーストのように、通常攻撃が効きにくいなど、クセのあるものもいるので注意が必要だ。



る。 にウィッチを倒してしまる P O I N T

複雑怪奇に入り組む通過

●天井と床を往復しながら進め

要所要所でパーティーの行く手を阻む落とし穴や突然現れる壁などは、天井と床を行き来することで切り抜けよう。もし、落とし穴で通路が行き止まりになってしまったら、1回ねじれた通路を通り天井側を歩く。こうすれば落とし穴も楽々回避だ。御剣手前のねじれた通路では、奥から巨大な玉が転がってきて、先へは進めないが、これも天井側から歩いていけば大丈夫だ。



この通路を通過すれば、そこはもう天井なのだ。



天井歩行時、マップは鏡像になっているので注意

●壁はアイテムを使って砕く

通路が壁やブロックにさえぎられることの多いこのダンジョン。その中で、下の写真のような模様のあるブロックは、マジカルマトックというアイテムで破壊することが可能になっている。とくにB3では、突然出現する無数の壁により行動範囲が挟められてしまうことがあり、このアイテムがなかなか重宝するはずだ。この壁と同じ模様の擬態モンスターもいるので注意しよう。

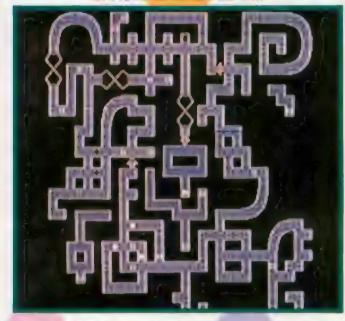


(あのた言葉がヒントだ。
「神の助けを受け、行く手を

南のほごら 1F



南のほこら B1



P O I N T 卸剣への最終難開は数学パズル

御剣のある場所までたどり着くと、その手前で意外な難問がパーティーを待っている。御剣の手前に「2人の神に7つの石を均等にささげよ」と

の言葉があり、7種類の宝石とその価値を記した言葉 (右表)、そして2体の神の像がある。正解例を1つだけあげると、ルピー、オニキス、ダイヤモンドを1つのグループとする分け方がある。他にも様々な分け方があるぞ。方程式をたてて考えればいいのだけど、ちょっと難しい問題だね。

シルビーはブラックオニキスの倍の価値がある。グサファイアはブラックオニキスとオパールを足したものと等しい価値がある。

3エメラルドはアクアマリンとブラックオニキスと オパールを足したものと等しい価値がある。

4.ダイアモンドはアクアマリンとエメラルドを足し たものと等しい価値がある。

ちオパールとサファイアを足した価値はブラックオ ニキスとエメラルドの価値に等しい。

⑥アクアマリンはブラックオニキスの半分の価値し かない。

このエリアでのゲットアイテム

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、 名前は砂燥が終わさいラクターを楽しています。

治則は後知	可能なキャラクターを表しています
	プロテクトサークル (メロディ) 守りのミルク
南のほこら	天使の旧
1F	さとりのミツ
	いやしのしすく
	いやしの水
	₹1 <i>57,1</i> 1.#
	ドラゴンオーブ(全員)
南のほこら	はやてのチキン
B1	カのワイン
	いやしのしすく
	ミスリルのかけら
	マンカルマトック
寿のほこら	まよけのニンニク
BS	こくいのシュース
	元気のバン

このエリアで仲間になるピクシーたち

前のほこら	サキュハス	カトレア
1F	インキュハス	シベラス
南のほこら 2F	レブラカーン	タンプリ

	2-11 1-0.8	- 10	
-15	7:15 1:11	1/1/1	ولدريا
11/11.	51 1 1111	ノラフリ	2.3
ジェリー	11/21/211	11/1	1514
215	1.2 17 5.7.		2.77
7.1		ו מון	170
7.5 11	2012 1132		200
7 / ///			300
		1/3	3.
-			
		-	301

次号ではついにエンリッチ王宮内部、西のほこらから攻略予定//



実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

●コナミ●発売中●4.808円●シューティング●2人協力プレイあり●全年輸指数

知れば知るほど 実パロ・いい話

"三度のメシくシューティング" っ子、可愛いもの大好き少女、「実況おしゃべりパロディウス」遊んでるかい? 難易度いじったりおまけゲームしたりしてそれぞれの趣向で楽しんでいるかと思うが、今回の情報はイケルよ。例えば右の画面写真。もうすでに自力で出現させた人もい

るかもしれないけど「おまえ誰だ」ってキャラが混じっているのがわかるかな? 最後のページではそういうのをズラッと紹介してるからお楽しみに。まだソフトを手に入れてないアナタは、ステージ紹介や開発スタッフインタビューを読んでカルマを高めておこう





1ステージ 17ウル

【大学ップから】とネット「共同報告管のデールの世界しかれらいた。 ていもので、発信のステージは選手ではリンテリティのもなものにし ようということでこうなりました。 **スの *しょで **まをデー**は、 リロンロティッコ」のドアンテバフロア人のカーに「単年」に、その 「開発に発生させがとりついている」という回途です。

空中戦

モアイ編隊、サインカーブ軌道を描く類、そして自機を追いかける注射 器が出現。全滅させつつカブセルを 回収していこう。ベルキャリアーの 吐く弾は離れていれば特に問題なし。

ディスコ内

上下の地形のちょっとした出っぱりに注意 (意外にうっかりして突っ込みやすい)。レコードを投げるDJペンギンは、一気に接近してミサイ



ル系の武器で上(下)方向から仕留め よう。カーネル似おやじかフライド チキンを投げ、猿がバナナを投げる 地帯はこのステージのヤマ場。速攻 で始末できれば問題ないのだが、撃 ち負けたら強引に避けようとせず十 分にひきつけてかわすべし。後方から登場する"コナミ看板部隊(?)" は下から回り込んでやり過ごす。

BOSS

最初のミラーボールから発射されるガラスの破片は、ショットを撃ちつつ側面左端で上下方向で避ける。 パンダの口から発せられる音符は、 角度的に死角があるので、装備が貧弱でも落ち着いてボジショニングすれば避けられる。パンダが接近してきても、装備さえ充実していれば画面左端上で音符攻撃をしのげる。



の にしかダメージを与えられ めろーらはパンダの移動が

もっと! 実況おしゃべり バロディウス

・ 点面は資準しいがかわし いものの出まります。これで か、これもようはのコココ ドマドよとのここです。





いるいが会場。 でクタウンサント



ピートログは10年代ムーナでムレムレ (LA)の主には1)カルタもときもいます

開発メンバー コナミ コンピュータ エンタテイメント 大阪

サターン版

開発秘話

KONAMI

サターン版「実況おしゃべりパロディウス」の主要スタッフ に単独インタビューを強行!(ついでに日程も強行でした)。



プログラム担当 柴田裕治





CSI研 ティレクター 寺田一友

C 995 1996 KONAMI ALL RIGHITS RESERVED



2ステージ 学校

【スタッフから】モチーノは置わずと知れた。とさめます。 リアル。です。仮説の側や軽度など背景もそれらしく再見しています。BGMは「ときめき」で使われたもののフレーズを引 用していますが、これには終験ちゃんのボーカルバージョンがあります。既謂も3番まで用意されている人ですよ(吃)

空中戦

兄真的モアイの正面には不用意に 行かないように。突攻型露出狂モア イは画面左端でチマチマ迎撃。

校内

校庭・教室シーンでは敵の物量に 圧倒されず、弾避け優先で全滅を心 がけよう。中館のトイレ・図書室シ ーンは、地形(鉛筆)を境とした急速 な上下スクロールを避け、一定の横



軸をキーフ。体育館シーンでは、自 ら跳ねる跳び箱の回避がカギ。何か 上に乗っていたら優先的に破壊せよ。

BOSS

装備が充実していれば、画面左端でオブションを縦に広げて見物をしていればよし。そうでなければ手を口に当てたときには画面上に退避する準備をし、ミサイル系武器を駆使して、にじり寄るウサギの始末に専念。







BMGがポーカルパージョンに似

2 ステーリのフレイ中にホースオタンを押して「X・X・B・B・Z・Y・Z・Y・を・ド・え」と入力してからボース****!すると、BGMのメロデ・部カボーカルになるとく

空中戦

星が大量に降ってくる。通常攻撃 では壊せないものも混じっているの で注意。ベルキャリアーの攻撃は距 離を取って縦軸をややずらして回避。

不思議の国

気球やトランプ兵士は通常攻撃では破壊不能。見ため以上に画面が狭 苦しいので注意。戦艦下部から出現する中ボス(登場する際に撒かれるザコキャラに注意)は、装備が良ければ下手に透げず速攻で始末。貧弱だったら誘導ミサイルを確実に破壊しつつ、かわしに集中しよう。





BOSS

誘導ミサイルは画面左でこまめに 破壊。ボスがボインを揺すったら突 進の合図。縦輪に応じて上下どちら かに避ける。後退するときは弱点の 口に縦軸を合わせ、集中攻撃を。そ の際敵が発射するハートはちっとも 怖くない。程よい攻撃で楽に倒せる。



もっと!

実況おしゃべりバロディウス



早に乗っている青カビ 利して"青"を服って 間値がさせて消んでは いけない。一定破壊不

Tabilant、さ とう とまた 自ずこ人のそれ 氏 ヤな子うかする カビス様本ムで破壊可





台上第かBneの人なら知って いるであろうなの子。 地球に 攻撃してくるので、例とう



"実況"はCD-ROM 向けの題材ですね

まずは皆さんの開発チーム内での役割を教えてください

寺田 私はディレクターということで、チーム運営やスケジュール管理を主に担当しました。実作業では、ボスキャラのグラフィックを何体が描かせてもらっています

メインはグラフィックデザイナ ーということですね

寺田 はいそうです。スーファミ版 にも参加していました

柴田 私はシステム回りのプログラ ムを担当しました。移植なんですけ ど、シューティングのプログラムは 今回が初めてでした。

斉藤 私もプログラムですが、この「実況おしゃべりパロティウス」では、サターンのハード面に関する全般的なサポートを担当しました。

寺田 こちら(大阪)では、今回が初めてのサターンソフト開発だったので、ハードについて詳しい人材をということで参加してもらったんです。

今回の移植の狙いというのは? 寺田 実況 という題材が非常に CD-ROM向けということもあるので、基本的にはスーパーファミコン 版の流れを汲みつつ、サターンやプレイステーション版では全体的なア ップグレードをこころがけました

自社パロディに対する 風当たりは!?

「実況おしゃべりパロディウス」の特徴の1つに "パロディのネタ元 が自社ゲーム中心" というのがある と思うんですけど、やっぱり、個々の開発スタッフにネタとして使うことは報告しているんですか?

寺田 はい。一応チェックしてもらっています。

一反応はいったい?

寺田 作る前はわりと突っ込まれた りするんですけどね。「そんな使い方 は嫌やなあ」とか。でも実際できて みたら、面白ければオーケーみたい なところはありますね。

「ときめきメモリアル」のなんて かなりギリギリの気もしますけど 寺田 まあそうですね(笑)。ちなみ にポスのひかるちゃん達は私が描い





4ステージ

モアイ編隊が背後から出現。ある 程度パワーアップしている時の方が 危険だ。画面右に逃げながら迎撃を。



国際のヤマはいき *45の木(×2)場 ルトタイミックル 資えて一致に抜け



序盤は地面に接近しすぎなければ 問題なし。屋敷に入るとルートが大 まかに上下に分かれる。ザコキャラ が少ないぶん、下の方が簡単。煎餅 シーンでは上を選んでおくと、後々

困ら画面奥のふすまから登場するブ チボス編隊の最後のカバードコアは あなどるとこなかれ。ボス直前にあ るサイコロは、3つすべてそろえる 一気に消えるようになっている。

コンパクトから顔を出している状 態の時は、劇面左上付近で後退しな がら弾をよける。コンバクトを閉じ てからはタックルを2回(エヒス丸 時は4回)かましてくるので、ボー ッとしていないように。



実況おしゃべり パロディウス

ひがゃ…に 軽えるトンド 世いさんがしてみると





1 8 5 1. 18 99多点(周月) 2580亿 まん せんかわ ローカ



はいたけど、三れ



WHITE THE TENDER WISHELD IN BUILD たける大に抑えしているんとする

ゆっくりとサインカーフを描きな がら弾を撒き散らすザコ編隊は、と にかく速攻で仕留めるべし。最後に 登場するベルキャリアーが発射する 弾は層状に分裂する。

おかしの山

登場する敵の動きはどれもゆっく りだが、耐久力が高かったり倒すと 分裂したりと厄介なものか多い。ス イスイ動き回ってやり過ごそうとす るよりも、縦軸をあまり動かさずに 1 | 体確実に始未していくほうか いい。後方用の武器が欲しいところ。



8088

2タイプの飛び道具攻撃 (画面中 央~左端でちょこちょこ避けなから コアを攻撃。コアの同級輪が安全地 帯)をした後、3回目に口を開いた ときに突進してくる。画面上中央で 完全にやり過ごしてから落ち着いて 下に移動し、コアめかけてひらすら ショットを撃ちまくろう。 2 ステー ジの水ス同様、ミョーに間伸びする ので、緊張感が途切れないように。



もっと!

実況おしゃべり パロディウス







ち上ハコティウス て登場した水入札。利 付きさなんがおしむ。 てみが埋し口を支えてに るったほちいだかになっち・ てまあっ

ています。ソックスをルーズにしょ うか? という柔もありましたけど、 そのへんは詩概ちゃんを見習って

例えば「ぱずるだま」のステー ジなんか、非常に再現度が高いんで すけど音声やグラフィックは、オリ



ジナルデータを流用してそのまま使 っているんですか

寺田 やはりSEなんかでも、サンプ リングレートなどが異なるので、作 り直しています。まったく、使い回 しというのは非常に少ないですね

八奈見・小原コンビが 2Pプレイを盛り上げる

実況部分に関しては? 寺田 スーファミ版からすべて録り

直しています。今回は八奈見(乗児) さんだけでなく小原(乃梨子)さん との掛け合いもあったことですし

八奈見さんも2回目となると勝

手知ったるものでしょうね 寺田 そうですね。それに2人とも

まあ長いお知り合いどうしなんで、 そういう意味ではやりやすかったと は思います。

斎藤 実況モノでもスポーツゲーム だとどうしても真面目な内容にばか りなってしまうので、ギャグを盛り 込めるという意味では面白いジャン ルですよわ

セリフはどうやって決めていっ たんですか?

寺田 サウンド担当の方が出した長 さやタイミングに合わせてベースと なる実況を決め、開発チームの方か ら「絶対これを入れてほしい」とい うセリフをいくつか提出して、それ を採用してもらいました

なるほど、それで「タイムボカ

ン」シリーズの名詞子が再現された んですね。スーパーボムを使った時 の「ついでにココもボチッとな」っ ていうのが個人的には気に入ってま す(笑)。でもこれ、2 Pプレイじゃ ないと聞けないので、ちょっともっ たいない気もしますけど。

寺田 そうですね。ただ今回は 2 P同時プレイ"というのをある程度 意識した作りにしているんです。 ス ーファミ版の時は――「極上パロテ ィウス」の移植もそうだったんです けど、ハードの能力的な問題で1人 プレイだけだったので、サターン版 を作るこの機会にといろいる徹底さ せた結果、こういう形になったんで しょうね



6ステージ

【スタッフから】前半はガンシューティングの「リーサルエ とは水色からまれたした。まコ川田の東 かまがします。山 大なネコの子のアニカとうじっているかのかは、それを作品

画面上下左右端から出現する追いか け注射器鋼隊を調面の中央付近で始 未する。ベルキャリアーは弾をバラ バラと撃ってくる。軌道がランダム なのでウッカリぶつからないように。

高速スクロール面だが、陰険な行 き止まりはないので思った以上にな んとかなる。画面手前(?)から攻撃 してくる光線銃は、引き金が引かれ た時(カーソルかフラッシュする) でないと当たり判定が発生しないの で、ほとんど無視してよし。破壞不 能の青い棒的の棒の部分には衝突判 定がないので、通り抜けもシビアな タイミングは要求されない。猫の手 が出てくるシーンでは画面中央で様 子をうかがって左右方向でよける。



画面奥のハッチから出現するベン ギンは、一度縦軸を合わせるとその まま移動するので、落ち着いていれ ば避けられる。画面左上一中央下付 近を動き回って砲門を破壊しよう。



見況おしゃべい パロディウ

キャラとして会場 よるて画





の手!?



かふ山 右側はヘトル

市場領し こちら ショーンズ かふ山 虚の今かばケ 1 = 1 3 12

ちら

* * 2 トン

ランホ-

フステージ

【スタッフから】 キュンバ 16743 1-2 - 11 11 11 1 揺る面しています

ホスラッシュ前の装備立て直しソ ーン。赤だまは倒すとカブセルやベ ルを出すので、画面中央で待機して できるだけ倒そう。途中のポスでミ スしてもここから始まるから安心。

よるたま町内

最初のイヌは4連レーザー(骨)と レーザー(骨)連射を交互に繰り返す。 いずれも接近しすきていなければ避 けるのは簡単だが、攻撃を中断して 画面の左右位置を入れ替えている時 は、すぐ反対側に離脱しないと体当 たりを食らってしまう。次のベンギ ンは、3タイフの軌道の氷塊(いず れも破壊不能)を2個ずつ発射する。 1段階目(湾)は自機を一直線に狙っ てくるもの。画面左端で軌道を見切 って確実に避けよう。2段階目(黄) は画面の上下でバウンドするので、 なるべく画面中央部でかわす。3段 階目(赤)は、画面中央付近まで自機 を追尾する。前段階の残りと交錯し ないよう、先読み移動で回避せよ。





城状態の時の扇子攻撃は、城の周り をグルリと回って逃げ切る。本体突 進の安全地帯は画面左端上部。殿様 状態の時は、扇子を投げるまでは画 面左端上でおとなしくしていること。



実況おしゃべり バロディウス

とにかくずリンナルの再迎度が楽い。 はするた 1 ユデーン サター・ユーサーにと CCAL わくつき ロ エタイトルたけい 一方よりなき てなばするみは「%メレーヘルキャリアーカ」 なわりなわさとしている場合表とされる時の8 GMといい、 fierに小技がよいているのもク



4.800円のうち3.000円は 確実に元をとれますよ!?

たしかにシステム面でも、2P 同時プレイならではのアクションが 充実してますよね、投げ飛ばしとか。 寺田 超ゲーマーの彼氏とゲームを まったくやったことのない彼女でや ってもらっても、オプションで1P と2 Pが狙い撃ちされる割合を極端 に設定しておけば、それなりに楽し めると思います。

プレイのスタイルというか趣向 にある程度の幅が用意されていると 寺田 そうです。2種類のおまけモ ードやシューティングマニア向けの エキストラモードにしてもそうです

し、基本的には何度もプレイしても らうというのを前提に模成していま す。やはリコンシューマソフトはゲ ーセンで100円でプレイするのとは また違うんで、今回は定価が4,800 円なんですけど、せめて3,000円ぶ んは確実に元を取ってもらえるよう に、制作サイドとしては心掛けまし た。あとの1,800円は諸経費という ことでちょっと我慢してもらおうか な(笑)。

柴田 特におまけモードは1回のプレ イ時間が短いし、プレイするうちに 自分なりの目標が自然にできてくる から、RPG疲れした時やちょっと 空いた時間なんかにプレイしてもら えるといいですね

「パロ」シリーズの今後、 そして

今後の「パロディウス」シリー ズの展望を教えてください

寺田 現状では続編の予定といった ものはありませんが、今後も「パロ ディウス」シリーズが続いていくな らどうやって残していくか、という のはその時がきたら考えるとは思い ます。ただ、今はまあポリゴンなど が一般的になってきてますから、ス タイルも変わってくるでしょうね

皆さんのチームでオリジナル続 編を作ってみたいという気持ちはあ るんでしょうか?

寺田 それはそれで魅力とかやりが

いもありますけど、シリーズものと なるとやはり縛られてくる部分もあ るんで、それだったらまったく別の 世界観のものを作ってみたいですね。



当日は長い時間。 どうもありがとうございま CD-ROMEドキュメントファイルとして収録 されているので、パンコンもりっているAは そっちもチェックしでみよう。



8ステージ お祭り

【スタップがら】 まデカ・ウスキーの風性ステーシャル以りムードにアレンジレスいます。例によってペンギンが大量に出版しますが、影響にはマグデリアン最大の影響なんでするれば、 配送所料にはそう(こったことがこと紹かに書かれている人ですけど、プレイナーの書き人にはわからないですよね(き)。

空中雕

破壊不能の敵キャラ (回転はりつけ板ペンギン) との縦軸をずらし、 前方からの攻撃に対応。ベルキャリアーの吐く弾の追尾はしつこいので、 できれば速攻で倒しておきたい。

お祭り会場

ワープ出現するザコキャラが登場 する序盤は、画面の上か下のどちら かに張りついて迎撃。続く地形せり あがり地帯で画面左端に位置し、上 下どちらか (装備が貧弱な場合は上を優先) の砲台ザコをあらかじめ倒しておく。スクロール・ストップ地帯は、まず若竹状の砲門×2を破壊してからあとは順番にコワを始末。ブタ型蚊取り線香地帯は、装備が充実していればそのまままっすぐ進めは開瀬ないのたか、攻撃力に不安かあればあらかじめ画面上か下に敵を引き付けておいて、一気に反対側から抜けるのがよい。ちちびんたりカは例の位置 (画面石器で高さを瀕元に合わせるせる)でやり過ごす。



BOSS

直前のすだれて道を率がれないように(美)。ボスの吐く光球は微妙に追 尾するか、背景中央の柱のあたりて 一度かわせば、あとは平気。



がいた。パロディウス

実況おしゃべり



取极注意!!

祭所のコマント系

コナミさんの御好意で、いろんな隠しコマンドを一 挙公開します。自分に合ったものを試してみよう。

【NORMAL GAMEの「めにゅー」で画面入力】

●同じプレイヤーを選ぶことができる

「左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・上・乙・X・R・C・A」 16種類のフレイヤーキャラは、1つとして同じタイプのものがいない。 たまたま 2人が同じキャラを使いたい時(つてそんなにないとは思うけどね)は、このコマンドを。

●隠しプレイヤーをセレクト可能に 「左・右・左・右・A・C・上・上・下・下・L・Z・X・R・ C・A・左・右」

青い妖精を140ビケットしてもプレイヤーセレクト画面に出現する。ドラキュラくんだちはグンを扱いて奴隷力が高いので、初い者にもオススメ



●レベル 8 を選ぶことができる

「下』下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・C』

レベル7をクリアしても選択できるようになる。行き着くところは、やっぱりココか。

【NORMAL GAMEの「おぶしよん2」画面入力】

【OMAKE-1の「めにゆー」画面で入力】

●レベル8を選ぶことができる

「下·下·上·上·右·左·右·左·C·A·A·C』

レベル7をクリアしても避れてきるようになる。で500万点越えられる人は試す画面アリ。

【OMAKE-2の「めにゆー」画面で入力】

●レベル8を選ぶことができる

"下・上・下・上・右・左・右・左・C・A・A・C』 レベル7をクリアしても選択できるようになる。初り着お断り!



【NORMAL GAMEでボーズ中に入力】

●一度だけクレジット数を9に増やすことができる

『下・下・下・B・C・B・C・Y・A・Y・A・上・上・上・左・右・左・右・左・右』 ノーマルゲーム中に一度だけ入力できる。せつかくなら使いきる直前に入力したい。

●一度だけ残機数を9に増やすことができる

『上・下・左・右・A・A・左・右・A・C・上・下』

ノーマルゲーム中に1度だけ入力できる。とにかくしつこく嫌り返しプレイで前を磨きたい人は、クレジット増やしコマンドと併用して。



●1プレイのみ無敵になる!

『C・A・C・A・C・Z・X・Z・X・Z・Y・B・Y・B・Y(2度繰り返す)』 オプション価面で設定できるものとは違い、1プレイのみの無敵モード。

●装備をフルパワーアップできる

YYYBBBACACYACYBXZ

ノーマルゲーム中に一度だけ入力できる。ただしスピードは1速、ショットはノーマルになってしまうので、中途半端にパワーアップしているときに使用すると逆に不利になってしまうかも (シールドがつく都合べ)はパワーもキャンセルされるし)。 再スタート時などの即使用がき。

●自爆する……

「上・上・下・下・左・右・左・右・B・C」

まあ、なんかに使える機会があると思う。2 P閉筒プレイの筒は別々に入力しよう。

【NORMAL GAMEの「おぶしよん1」画面で入力】

●ステージセレクトが可能になる

「A·A·B·C·C·B·X·Z·上·下·上·下」

青い妖精を70匹ゲットしてもオプション面面に出現する(*その特点で妖精が新たに70匹ぶんセットされる。これで上の粉別に含点がいくかと思う)。一点集中トレーニングや、新たな妖精探しを効率よく行いだい特に、使える。

●周回数を1~8の任意の回数に変更できる

『下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・右・下・上・左・左・左・A・C』

レベル4以上をプリアーしてもオブション画面に出現する。ゲームの周回数を1~8の中から任意にセレクトできる。最低最悪のコンディションでドツがにはまってみたい人は、最高レベルの8周目をプレイしてみよう。

●フリーブレイ (ゲームオーバーにならない) ができる

『R·R·X·X·L·Z·L·Z·A·B·C·左·右』

レベル4以上を1度もコンティニューすることなくクリアしても、オブション価値でON/OFFを設定できるようになる。ミスはミスとして判定するので、スパーリングのような気分でフレイするぶんには使えそう。

●無敵になる /

"B·B·B·B·A·B·C·B·B·B·B·C·B· A·X·Z·A·B·C(2度繰り返す)。

レベル4以上を1度も三スすることなくクリアーしても、オブション価値でON/OFFを設定できるようになる。「どうせやられないいだから、当り判定があってもなくても同じでしょ?」ということだろうか。初心者がいきなりこれをやっても、つまんないと思うよ。





●ゲームスタジオ●発売中●5,800円●ロマンティックRPG

~懐かしのヒストリカルワールド~

スカイハイワールドで暴れたフェンリルによ ってフェンリルの腹の中に入ってしまったヘン リーとコーリン。難破船の中で妖精マフィンに 出会った2人は、フェンリルの腹の中で2つめ のオープを発見する。嬉しそうにオープを手に 取るマフィン。調子にのったマフィンがさらに その奥にある3つめのオーブを取ろうとすると、 うっかり糸状のものに触れてしまう。マフィン が触れた糸状のものは実はフェンリルの神経 神経をいじられたフェンリルはたまらず暴れ、 ヘンリーたちはフェンリルの背中に吹き飛ばさ れてしまう。そこでヘンリーが見たものは……





. 4 - 7 - 7 - 0 12. 1 1 11111 1

前号までのあらすじ

公開処刑の場で運命の出会いを果たしたヘンリ ーとコーリン。悪徳商人セゴーに誘拐されたコ ーリンを救おうとしたヘンリーは妖精パックと の出会いから、コーリンとともにスカイハイワ ールドへと旅立つ。水の精霊ウンディーネと出 会い、ヘンリーは世界が危機に陥っている事実 を知るが、突然、暴れ出した巨大生物フェンリ ルの腹の中に閉じこめられてしまう。

中からドゥの街へ

フェンリルの背中でヘンリー達は苦しがって いるフライング・フィンを見つける。街でフラ イング・フィンを助ける手段を聞き出し、早速



助けにいくと、助けてくれたお 礼にと、ヘンリー達を地上へと 連れていってくれるのだった なんとか地上へと降り立ったへ ンリーは、ドゥの街でウンディ ーネの情報を得る





▲フライング・ フィン 342 000004 THE ATLAST 5 % 4 1



わだしびワンディー 水をつかさどる物 _/ 1 1 0 L 13 - 11 6 - 1

ドゥの街でウンディーネに関する情報を得た ヘンリーたちは、街のそばにある滝へと向かう すると、そこにはウンディーネの姿が! ウン ディーネはヘンリー達に世界が危機にさらされ ていることを伝え、この世界を救うことを命じ

る。話によると、どう やらデモスという人物 が何か企んでるらしい。 一行は情報を求めナタ の街をめざす。



◆ウンディーネ

The second second second second second 3 to 1/6 to 2 to 3 + 5 to

キ要キャラクター 主人公 ヒロイン

ヘンリー・チェイサ ー・ビンセント

1/4/0天A中 (GA)由 · ことでか、 The state of the s 11.2.2

コーリン・ド・ベネ ルックス

16榜で外部の年安 自然の 中で楽しく音ってきた。 Fr. 31 (435) French Starter

いい いり が崩壊!舞台はヒストリカルワールドへ

ヘンリー達がナタの街に着くと、街のそばに ある砂漠の真ん中に奇妙な絵があるという話を 耳にする。情報を基に砂漠を探索すると、確か に奇妙な絵が。物々交換によって得たアイテム を絵の前で使うと、なんと、絵が迷宮の入口に!



迷宮の奥へ辿り着く とそこにはデモスの 姿が! さらにデモ スの力によってスカ イハイワールドに異 変が訪れ……

デモスが"壁"を壊した!?



パラフェザーで下の世界へ

デモスの手によって 上と下の世界を隔てていた"壁"に異変が生じた。ヘンリー達はウンディーネの指示で下の世界へ降りたデモスを追って、ヒストリカルワールドへと降り立つ。下の世界に着くと偶然、王都の船が通りかかり、王都の名を吸うへン

リーとコーリンしかし、ヘンリーは指名手配されているうえに、怪しい魔術師が王都で暗躍しているという噂を耳にする。











久しぶりの王都~ケトル登場~

王都へ着いたコーリンは、王でもある父へ会うために王宮へ向かう。しかし、コーリンが王宮は入ったとたん、王はコーリンを王宮へ幽閉してしまう。 愕然とするヘンリーはとりあえず旧都へ。そこで、3人目の妖精ケトルに出会う。これで妖精はすべて揃った/



3人の政精

3人目の妖精 回 情系の魔法を得る とする。かなりま かぬけた性格が彼 女の魅力た

「2.5次元みたいなキャラクターを動かしてみたかったんですよ」(永野)

人形劇にはならない

―ゲームのお仕事は初めてですよね?

水野 (監督の) 柴田氏に「どのくらいのことができるの?」って聞くと、画面的には「パーチャ2」ぐらいのモデリングのキャラクターが動きますって高われたんで、「じゃあ、やってみたい」って。でも柴田氏も遠藤 (種伸氏、ゲームスタジオ代表) さんも8等身というのにこだわっていたから、できの悪い人形制のようなゲームにはならない、というのはありましたね。 興味は全部そこにありましたね。

水野 そうですね。だけど、今のゲームみたいにヘンにリアル指向に行かないでマンガのレベルとかアニメーションのレベル、2.5次元みたいな感じのキャラクターをとにかく動かしてみたかった。リアルに走っていっても終わりなんですよ結局は。それはもう時代が証明しているんですよ、結局本物にはかなわないんだからということで。どんなにリアルな絵を描いたって写真とか現実にはかなわないですからね。そういうの

じゃなくて、アニメーションが支持されたりとか、マンガが支持されているっていうその雰囲気を3次元にするっていう、3Dモデルでアニメーションさせるっていうことがどういう雰囲気になるのかっていうのを試したかったんですね。

---ご自分のデザインされたキャラや世界がサターン 上で動いてるのをご覧になっていかがですか?

水野 開発機士で動いていたのとは遠いますね。実際 にテレビ側面に映るようになってから、再度、色の調 整はやってます。キャラに関してはライティングとか で施分がんばってくれたみたいですね。照明をやり直 したおかげで、かなり見やすくなっているんです。

――最初に柴田さんからキャラの設定があったと思う んですが、各キャラはどんなイメージで?

水野 ヘンリーは北方系の前長のサクソン人で、コーリンはラテンアングロサクソンのやわらか系の顔でみたいな。妖精達は邪悪なファンタジーじゃなく、皆さんご存じのミュージカルに出てくるような妖精さんみたいなって感じですね。でも、気分的にはドットで動かすんじゃなくてCGで動かすっていうことだったんで、あんまり邪険なことはできない。ドラゴンなんか

も極力パーツをはずして翼も取ってみたいな感じです。 一一水野さんの絵はかなり繊細なんですが、ゲーム機 でやる時に大変だったことは。

水野 例えばコーリンはお構いなしに描き込んじゃっ たんですね、モデリングはできるだろうって。実際に 動かす段階になって、例えば、魔法を使う時とかスカ ートとか風でガッとあおられるって、そういうアクシ ョンの絵コンテを描いて渡したんですけど「動きませ んぜこれ」って言われて。ヘンリーみたいに異が体に くっついてくるやつとかは全然問題ないですけどね。 だけど、文体で漂うくらいに動くっていうのはつらい。 えられたトーンであるということを感じましたが。 水野 そうですね。僕が色をいじっていると、柴田氏 が「信じられない色使いしますね」って。「でも、補色 で合わせていくんだよ、こういうものは」とか言って やりました。もともとヨーロッパのイメージが欲しい ということだったんです。ヨーロッパって灰色に黄色 がかっているんだけど、全部に灰色のフィルターをか けたら大変なことになるんで、これは乳疫の調整で何 とかしようということで対応しましたね。

盛への愛を胸に、王宮へコーリンを助けに行く。

振りを見せたことはない。コーリンは自分のこ

とをどう思っているのだろう? 考えているう

旧都で久しぶりにいとこのマリロと会うヘン リー。話を聞くと、どうやらマリロは女性に恋を しているらしい。初めての恋愛で悩むマリロの 相談にのるヘンリー自身も愛とは何か考える。 自分はコーリンが好きだが、向こうはそんな業

ちにこのままではいけないと思うヘンリー。決意を固め、コーリンを助けるべくヘンリーは王宮の門へと向かって行くのだった。



無事に助けられ、正宮 の外で抱き合う2人は 丘、に愛を確信しキス をする。物語中、最も 可動的なシーン1



セゴーの摩の手が12 ~セゴーとの

迷路のような王宮をさまよいながら、王宮の奥でヘンリーはついにコーリンを見つけ出す。お互いの想いを胸に熱い口づけをかわす2人。しかし、王宮を出るヘンリーを待っていたのはセゴーからの決闘状だった。セゴーといえば汚い手口でコーリンを手に入れようとした憎い相手。街の広場で



見事、セゴーを しとめるヘンリー。勝負の後、 マリロから伝説 の武器の話を聞いたヘンリーは 神殿をめざす。



永野護サイン色紙を 2名様にプレゼント!



ヘンリーとコー リンのカラーイ ラストの入った、 ファンならぜひ ともゲットして おきたいこのア イテムを2名の

読者にプレゼント。応募先は……〒103 東京 都中央区日本橋箱崎町24-1 セガサターンマ ガジン「永野 護サイン色紙係」まで。

ライティングが重要

――キャラのモデリングの過程っていうのは技術的に はどういう感じでやられたんですか?

水野 当時まだCGに詳しくなくってイラストをもとにモデリングが上がってきて「水野さんチェックお順いね」と言われて、いちいち指示を出してたんですね。そのうちに段々面倒くさくなってきて、自分で描き込むようになって、「自の位置をずらす」とか。そうやってレンダリングのチームとキャッチボールをしながらヘンリーやコーリンを作っていきました。色の問題なんかも「もうちょっと淡い色にしてください」とか、

「光原を落としてください」という感じて。ボリゴンではライティングも難しいんです。ライトだけでも全然色見とか立体感とか変わっちゃうんで。まあ、そうやってベストなライティングの位置が見つかった時点でオーケーになって。でも、実はもう1回やり直しているんです、ライティングは。コーリンをモニターに持っていくと、ただの白い芸が動いているだけ(笑)。白っぱいんで全部飛んじゃう、みたいな。

一次芸や芸師品は、デザイン的に気を使われたところってありますか?

水野 衣装の方は結構ね。物語世界が17世紀なんですよ。ライフルとピストルと大砲の場代(党)。ナイロン か場まであと120年の場代なんですよ。こりあえすへ ンリーとコーリンは貴族みたいなものなんで、組かな とか。結構地味といえば地味ですよね。本当にフランス時間に出てくるようなお貴族様が出てきますんでなので、さすがに肌の露出の多い人はなかなか出てこないですけど

---ユーザーの皆さんに一言お願いします。

水野 そうですね、今までのファミコンとかコンピュータゲームとはちょっと違うニュアンスでやっているんで、何か違うものを感じ取ってほしくですね。たとえば、これから2年先、3年先に出るゲームがあって、そういうのをやってもらった時に、こういうのって昔エアーズがやってましたよみたいな。とにかくやってポコポコ遊んでもらえばいいでしょうね。「すごい簡単だよ。女のfだって1日でレベル20までいっちゃうよ」みたいな

――次にまたゲームのお話とかあった時に、またやってみようかなっていうお気持ちは?

水野 そうですね、シピアな話でいうとスケジュール 次第なんですけどね。あとは何ができるかですね。エ アーズも新しいこと、っていうか今までやってなかっ たことをたくさんできた感じなんで、そういうことが てきるんならまたやったいなあも思うんですね。今回、 エアーズはこれぐらいのレンダリングレベルのキャラ クターでやりましたが、もし次例えば、エアーズをや る時はこのままじゃ済まさないぞみたいな。1キャラ クター核腫ホイント300ポイントぐらいにして(笑) ―本日はありがとうございました。



永野 護 ながの まもる

1960年生まれ。「重戦機エルガイム」でキャラデザイン、メカニックデザインを務め、一躍注目を浴びる。著作「ファイブスターストーリー」は10年を迎える氏のライフワーク的作品。本作ではキャラデザイン、美術設定を担当。



●リバーヒルソフト●発売中● 5,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年動推奨

最後の難所バルマムッサの町を攻略する!

攻略スラ

バルマムッサの町(前半)



軟全員を倒すのは骨が折れる。戦死者がでてもおか しくはないので、一度のリセットは覚悟しておこう。

第1章の最終戦地は戦闘が2度 連続する。中断はできても、セー ブは不可能。難易度がかなり高く、 多くの人が壁にぶつかる場所と言 える。力まかせな方法では勝てな いので、しっかりと作戦に基づい た行動をとりたい。まず、こちら の初期配置が坂の上になっている のに注目しよう。弓矢の軌道を思 い描くと、高所からの投射が有利

なことがわかるはず。ポイントは 前に出すぎず、迎撃態勢を保つこ とだ。余裕がでてきたら、HP回 復に専念。HPの減りは後半戦に

持ち越されて しまうので、 今のうちに準 備しておこう。 高所からの

射撃が有効と

ちらが裏所なので、 控制はガンガン当たっ てくれる 慎重に行け ば、前半戦は問題ない。



ADVANCED TECHNIC

高い場所にいるほど有利に!! 射程距離外でもラクラクとどく

弓などの投射攻撃は、表示される射程 よりも実際は速くまでとどく。射程外の 2マス先ぐらいに敵がいた場合、「もう少 しでとどくのに!」と思っても、その相 手を攻撃目標に選べば、矢はちゃんと

3 199 2 99 3 · · · ·

当たってくれるのである。能力差もある が、補える距離は3マスぐらいが限度。 また、自分が相手より高い場所にいると、 当たる確率がより高くなる。射程外の敵 も狙えるということを覚えておこう



いても攻撃できるのた。当たりが、これだけ離れ



齢の後ろに回れば攻撃命中率はアップ。なるべく 正面を避けて、相手の側面か背後からアタックだ。



動は見た目が同じでも、装備品が若干違っている ショートボウを持っている者から倒していこう。

TACTICS豆知道

敵を倒すと出現するカードは、わずか ながら攻撃力や知性をアップさせられる。 レベルアップ以外にバラメータを上げら れるチャンスなので、なるべく無理をし ない範囲で集めたい。ちなみにラックの カードのみ、パラメータが下がることも ある。ラックだけに選まかせなのだが、 パワーダウンを恐れずに取っていこう。



ADVANCED TECHNIC

敵の行動範囲を確認してから動こう

少しでも早く攻撃を仕掛けようと、敵に近づ きたがるのは初心者の悪いクセ こちらから相 手の攻撃範囲に飛び込めば、先手を取られて大 ダメージをこうむるのは必至だ。コンピュータ はほとんどが、こちらの陣営に一番近い地点へ 移動する戦法をとる 自分が動く場合は、次に 動く敵の行動範囲を調べ、攻撃を仕掛けられな いポジションを選ぶことが勝利への第一歩だ。





これなら動の攻撃がとどかない/ 2回目の 行動順序からは、こちらが先手を打てる。



何も考えず移動した場合がコレ。敵の移動 ターンですぐに攻撃をくらってしまった

僕にその手を汚せというのか Chapter-1



第1章のタイトルの意味が、今明かされる 参考まで *玉道プレイ" は2畳の選択だと言われるか…

ここが運命の分かれ道!!

前半戦終了後、劇的な選択肢がある。これは今までの二者選択と は別物。レオナールに従うか、従わないかによって、まったくストー リーの異なる第2章が展開される。どちらの返答が正しいとはいえ ない。また、どちらを選んでも同価値の未来が待っている。



・・・・・わかっています。

アラインメント

馬鹿なことはやめるんだッ/

アラインメント

攻略ステー

バルマムッサの町(後半)を突破せよ!!

立場逆転! この不利な ポジションを見事くつがえす ことができるか?

後半戦は上記の選択によって、 敵のメンバー構成が変化する。し かし対応の仕方は同じなので、シビ アと思われる1の選択を想定して いく。こちらの初期配置は坂の下か らスタート。そのため、敵が近くにく るまで投射は役に立たない。さらに

敵のアーチャーから強烈な投射を 痛いほどくらう。プレイヤーの運さ えも必要とされる、圧倒的不利な立 場だ。低レベルでの突破は大変難 しいので、どうしても勝てないのな ら、ゾード湿原でトレーニングし、レ ベルを上げてから挑もう。



アクックチームの目がは回渡

敵を全員倒さないと戦闘は終わらな いので、いかにしてその間、味方が死な ないようにするかにかかっている。力の 弱いソルジャーを編入するぐらいなら、 クレリックを増員して回復重視でいくべ きだ。前線ユニットは、ショートボウと ショートソードを装備し、緊急時のこと を考えてキュアリーフを持たせること

なるべく坂の途中に帰取って、

ヒーリングに称念するように、



誰が何を使うかチェックする

最初にやるべきことは、相手の 装備アイテムと装備魔法のチェッ ク。ナイトがリーチの長い直接武 器スピアを装備していること。ア ーチャーが持っている弓が、グレ ートボウという未知の武器である こと。要注意ユニットがこれで大 体分かるだろう。攻撃射程や警戒 すべきユニットを知っておくだけ で、かなり計画的に攻めていける



覧のアイコンを活用 るときは、

POINT 2 1人の敵を徹底的に攻める

こちらが坂を登りきると、敵の 肉弾ユニットを迎え撃つ態勢にな る。この敵3人を投射攻撃で片づ けていくのが第1だ。敵のクレリ ックに回復されるとマズイので、 1人の攻撃を集中させて確実にト ドメを刺していく。アーチャーの 投射は耐えるしかないが、ウィザ ードにはカノープスやホークマン を向かわせて、引きつけておこう。



トメアの魔法で攻めるといいく一体に集中攻撃!ニンジ

回復ユニットは後方から支援

敵の攻撃はかなり激しいので、 手持ちのキュアリーフさえ惜しみ なく使っていかねば生き延びれな いのが現状だ。そのため、回復ユ ニットはヒーリングの使用回数を 増やす工夫をしなければならない。 ヒーリングだけを使ってすぐ待機 していれば、次の行動時間は短縮 されるので、クレリックはなるべ く「移動」手順を省略するように



第2章

序盤の難所はこの戦術で切り抜けよう!!

SELECTED CHAOS

Chapter-2

思い通りにいかないのが世の中なんて 割り切りたくないから

2番を選ぶと、テニムのアラインメントはG(ガオス)に変わる。 はだも使わた 以、自由な生ま力を求める心の表れなのだ。実践を持つ回鶻も多数[24]する

PRESTORY

ガルガスタン崩壊間近

公爵が仕掛けた計画は、ウォルスタ人の 結束を開強にするだけでなく、枢機線に反 発していたガルガスタン人たちを決起させ る効果を生んだ。枢機線は以前の勢力を欠 き、本拠地コリタニ域に撤退を強いられる。

アシュトンに潜伏する

一方公爵に従わなかったデニムは、多額 の賞金を懸けられ、犯罪者に仕立て上げられてしまう 賞金目当ての盗賊や、かつて の親友ヴァイスに追われる身になりなが ら、港町アシュトンに隠れ住むことになる。

攻略ステージ

港町アシュトン

第2章からは戦闘のレベルが格段に上がる。なんと、スタート地点から敵と衝突することになるのだ。ここに現れるボスは、アーチャーのアロセール。攻撃力が並でないため、一撃をくらっただけで致命傷となる。ボスを集中攻撃したいのはわかるが、ダメージを与えてもすぐに回復されるのがオチ。ここは周りの一般兵を潰していくのか賢明だ



が、無視して割りの軸を到しておこう。信素のボスはズンズンこちらへ降りてく

障害物を利用しながら敵を包囲しろ

POINT 1

8-kin - n

自軍を左右に分け、家屋に隠れながら攻撃していこう。 ボスには手を出さない方がいい。

POINT 2



こちらは右から攻める攻撃チーム。カノープスを屋根に配置し、投射攻撃で振騰させる。

PODET T



魔法で動か軽っても、治療されてしまうので注意。 クレリックとポスはゆっくり倒そう

ード湿原

SELECTED LOW

Chapter-2

誰も僕を責めることはできない

1 計会法にと、テニスのアライシメントはし、ロオード、自分の以前を対し、も 大で集団される存在さんだからには、精神的に言しい過程さまればならない

PRESTORY

公爵の秘策は成功せず

パルマムッサの事件はウォルスタ人の志 気を高めたが、ガルガスタン陣営の反枢機 郷派を決起させることはできなかった。離 別したヴァイスが、事件の真相をガルガス タン側に広めていたからである。

再度バルマムッサへ

ガルガスタンから各地を解放することが できたものの、敵陣営の守りは堅く、ウォ ルスタの進軍は行き詰まっていた。あせっ た公爵は敵地を早期攻略するため、デニム を遊撃隊としてバルマムッサへ派遣する。

攻略ステージ

初戦のバルマムッサ攻略は問題ない。難しいのは、次のゾード温原突破だ。ボス以外の全員がグレートボウを装備しているため、正面から行くと戦死者が続出する。投射を集中的に浴びないために、こちらから2手に分かれて相手の降形を崩してやろう。マップの右端と左端から攻めこみ、敵をはさむように進んでいけば、クリアはたやすい。



一ちらも飛び道具を武器に攻めていこう。

敵の勢力を2分させて確実にトドメを

POINT 1

水上と水中は、能力が低下するのでとどまらないように。 逆に動がいるときは狙え!

POINT 2

ここでも自軍を右チームと左 チームに分け、最終的に敵を 包みこむ陣形で攻めていこう。

POINT 1

どちらのチームにもパランスよく回復ユニットを従わせる のがポイント。これで実験だ。

勝つためのコツを覚えてすべての戦闘に応用すべし

ここでは基本的な戦術を指南し ていく。必ず状況を好転させられ る秘訣なので、戦闘中いつも心が けてほしい。また、邪道だと思わ れがちなトレーニングも立派な戦 術だ。敵にはレベルの上限がある ので、難しいマップはレベルを上 げてクリアするのも悪くない。



攻撃力の高い何が手に入るか、防御力 が高くなるまで、戦士系のユニットも 投射攻撃メインで進んだほうがいい。

測死の敵は逃さない



ユニット一覧を活用しよう!

例えば、測死になっている敵にトドメ を刺したいが、自分の体力も残り少ない という状況が起こる。ここで攻撃に出る か、回復アイテムを使って大事をとるか、 プレイヤーは悩むだろう。そういうとき に役立つのが「ユニット一覧」だ。これ をAT(アタックターン)に整理してお

10 Bills 5

戦闘が開始したら、敵がどんな装備をしてい るか残らず調べるのは基本。忘れないように。

けば、全員の行動順序が一目でわかるよ うになる。自分の後に味方のクレリック が控えていたら、強行手段を取っても安 心。逆に別の敵が控えていれば、自分の 身を守る方が優先というわけだ。順序は めまぐるしく変わるので、ここでまめに チェックしてから行動を決定するとよい



待機を使って待ち時間を揺縮させた分も、順 次変えてくれるAT設定。とっても便利だ。

敵は1人ずつ倒していくのが基本



強力な魔法を手に入れないうちは、味 方の総力を挙げて敵を1人ずつ倒してい く方法が一番だ。特に相手にクレリック がいる場合、回復するターンが回ってく る間を計算し、確実に敵1人仕留るよう にしたい。個人ごとにターンが用意され ている本作の戦闘システムでは、攻撃の チャンスがきても一気にカタをつけにく い。できるなら装備品の重量を調整し、 常に複数で行動できるようにしよう。



別なものを除き

待機の重要性を知れ!

待機とは、次の行動時間を短縮するた めにある。この重要さは口をすっぱくし ていっているが、もう一度復習してみよ う。移動と行動(攻撃やアイテム使用) は、2点でワンセットと考えられる。こ のセットをフルに使うと、次に行動でき る時間は変わらない。しかし、どちらか1

点だけを消費し、残りの1点を待機に変 換させると、次の待ち時間は 25%早めら れる。さらに、行動・移動のワンセット をまるごと残すと、時間は50%も短縮さ れるのだ。回復ユニットなどは、待機す ることで魔法の使用回数が増やせるの で、このシステムをおおいに活用しよう。

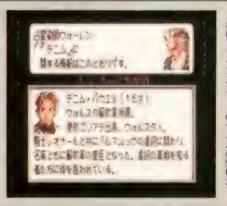


よく見て参考に

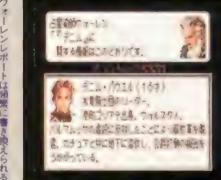
SECRET FACTOR

ウォーレンレポートで 秘密のステージが現れる!!

ウォーレンレポートは、データベースとして使える他、ある仕掛 けが隠されている。特別な情報を引き出すと、その操作自体がスイッ チとなり、隠されたマップへ行けるようになるのだ。さらに隠しイ ペントが発生する場合もあり、登場人物の意外な過去が見られるこ ともある。調べ方は難しくないので、普通にゲームを進めていれば 分かるはずだ。ヒントは「その他」の項目だといっておこう。



れはアラインメントしのデニムの情報だ



こちらはアラインメントC。 レポートの内容を顕べてみるといい 何か事件が起こ

コンベンング ○ヒューマン○発売中のち、昔日日日の大ポーツのマルチターを大から対応

フベンング

以月印目、ファイプロ生涯の地下は年字において、ファ イプロの歴史に新たなーベージが付け加えられた セガム列;研スタッフで構成された「PWD軍団」と、 ヒューマン「HWA」が、サターン版ファイプロで激災 するという夢の対抗戦が実現。本家として負けられない 日で人。シリーズをかなりやりこんだというPWDも情 りを見せる勝ら取のイーブンにまで持ち込んだが、日吹 人が民僚戦の勝利をもぎ取り懲戒に終止符を打った。

生後ら呼にははずヒューマン本社団では、 大人数 各人の表情には、やる気と熱気が 碇える 対する日は入も負けてはいない 開発スタッフを合い特別ら名が、強限の登 場を得ち受ける。

会場に変を現したりばり勢に対して、ま ず目は人側からルールとゲームの説明が行 われた。途中「呼吸システムの説明忘れて ます」と述ツッコミが人ろなど、サターン

散での類型系の研究はかならして きた様子、練習時間にエディット レスラーを作り上げてしまうなど、 その人
れ
込
な
よ
っ
を
同
わ
せ
た

試合は、イリミネーション和引 時間は無润限一本勝負。じいり等 は自前のリングシューズ(ハッド) を持ち込むほどの気の人れよう

ついにゴングが打ち切らされる 技が決まるたびに政府が上がり、 フォールを返すたびに重成許スト ソアングが配り続く 公母となる たヒューマン本社は、さながらフ

ロレス会場の様相。
以合はもつれ第正式 合。決省と同時に、改と大きな飲みが書 洋字の依に
はくー 液膜を削した目げ **入ミスターエッ野氏は「クリーンで見せ** る試合を心がけていて関しかったですね これだけがんでプレイしてもらえれば閉 発者実利に尽きますよ。、方しいり家泉 氏は「今日の収穫をこれからの課題とし て耐張ります。と収穫の存を語った。



あまりにも突然に我々 の前に姿を現したドリリ 今回ヒューマンとの対戦 を行ったこの団体とはど のような存在なのか 本語独自の収替により 数々の事実が判明した。 「セガトリ3番の行志で

構成されている「参加イ

4

月27

この上は加入近く「年 問題して数シリーズを 行い飲み屋で勝者を保 領する「部民則制度が 労人されていて、格朗 志向のしはり、ルチャ のなにわプロレスなど も存任する。近所のシ ヨッフでファイブロル の本もよりとている。

MIL

から聞こ

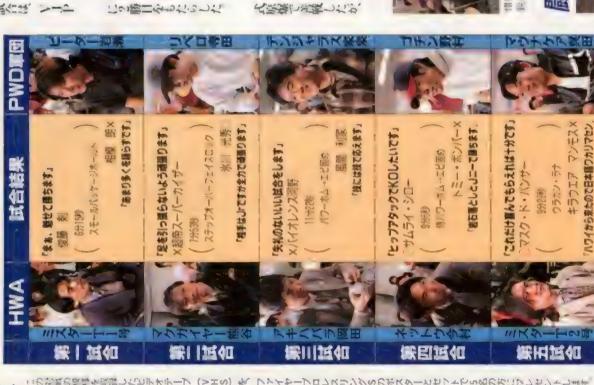
めている。プロレス国际 会の解析である

このように謎の活動を 続けるトルリー同団体に 語しい人塚敬昌氏(加) は「彼らの活動を削るの は、七万内部でもこく眼 られた、部の人間だけで す。上には味みや比事が 終わった後などに集まっ しいらならいかか と語る

个後の動向が非 常に気になるところだ。

T

ヒューマン本社 1 Fホール 觀索32人(超滿員)



第、成合は、マリト

ンディングボディーフ

レスを見解うこれを

カウントがで切り返し

た相似、ならばと俊藤

は再度の開催エルボー

からいバット、ボディ

ープレス乳い 相換は

とっちにかわすが、そ

れを削っていたかのこ

とく内足で各地。投げ

米た相撲や丸め込んで

ジュニアの自治科のゴ

ドエースの対域 カー

ザーも探打、浴びせ脳

体重差の壁は厚く、水

川が伝承の宝月フェー

スロッケで手軽く勝利

打験限となった第:"試

合、最明は製造の気合

いと共に致った。ハワー

ボムで、展開がしいり

个人会同情の敬しい

りなどな見算ったが

先時をゲットした

第 300 まずは俊峰が自らロー フに走り、取り具合を チェックする余裕を見 せる。中盤までは、進 退の攻略が続く、武 合が動きだしたのは! 分近く 相挽のプレー ンパスターを切り返し てバックを修った傍像 は、すかさずフェイス クラッシャー 走り込 くてからのファランン グエルボー、後ろから 追いかけてのラリアッ トなど、次々と保証な テクニックを披露 相

模も持ち前のハワー数

訳る媒句明する、俊様

混戦境場となった第

円状合 体質を耐し調

子の田なかったトミー

を必殺の時ハワーボム で発り、両軍共にう政

で取べと持ち込んだ。

試合は、エディットレ

スラー対応しレスラー

という特異な対決に

ハワーの各成者マンモ

スは、キックや開打ち

決定観となった郊社

午後6時后分、時は に徐々に押されていく この分述く、化道に相

校令収り出した傍峡は、 ハフォーマンスを決め てからの全力疾患ラリ アット。リングに戻っ てからは、供み込むよ うに関係エルボーから フェイスクラッシャー、 とどめとばかりにラウ

伝説の虎の壁は厚く、

ウラカン・ラナに切

って済とされた

AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA (AMA) AMA

熱い」とにかく熱い聞いだっ た。この独成の模様を限られた 傾向という形でしかねばえでき

ないのが非常に残念な程である。

ロイとプレイしたががより楽し めるということ。そして「比せ

解でき、より、阿楽しく歌しい ファイトが楽しめるのではない のだろうか。読首諸氏の熱い強

に則待を寄せる

る、ファイトを心がける 乾密にいえば、このゲームにも ハメは存在する。だが、見しく 勝利してこそファイブロの、ひ いてはブロレスの何たるかが理

今回の企画を通して思ったの ファイフロは名人数でいす

ニックサンタ人下かんられげ WDからは配合を、入めてソ

プレゼント」「の対域の保証を収録したビデオテーブ(>HS)を、ファイヤーブロレスリングののボスターとせっトでう名の方にフレセントします。(ガキには中、氏名、年齢、市話番号、 この企画の呼鳴を書いて次のあて先までお送り下さい。下旬、東京都中央学日本機構開開が、「ソフトパンク(株)セガサターンマガジン「ファイフロフレゼント、係まで

(米三)

断の果実コーナーよ~

Tamaめつぶやき♥

「ドロボーッ!」なんて聞こえてきそうな年の瀬。しめ縄でも買い に行こうかな。今年の9月にこのコーナーが誕生して以来、あっと いう間に過ぎた臨月? いや4カ月だった。これからもサタマガ読 者のみんなに、夢いっぱい&愛情いっぱいでエルフの素顔を見せち ゃうからネ。と言った矢先に、なっなんと「下級生」の原画担当で ある門井亜矢師匠が登場! みんなこのチャンスをお見逃しなく!!

エルフ伝言板

下級生の4コママンガ連収スタートに ちなんで、サターン版の開発状況をお 知らせしちゃう。スタッフはグラフィ ックのタオリティアップに全力投手! 原規オリジナルクラフィックもあるか ら、楽しみに得ってでね(開発知長)

最近の噂によると、どうやらエルブシ ョップが新漢円寺の名所になっている 岐川。シェップの前で写真撮影をして いくお客様もいるほど一 図に載る日も近いかして 着さんのこ 来店を、お待ちして主っす。(店長S

****下級生キャラの創造者 門井亜矢先生を直**

ご存じ「下級生」のキャラクターデザ イン・原画を担当された門井亜矢先生に、 エルフとの出会いや現在の状況を直撃。 人気急上昇中の先生に迫っちゃう//



趣型日 !! 味の生

Tama■ではこれから、門井先生の素顔を暴く!! ということで、いろいろ聞いちゃいます。まず休 日は何をしているんですか?

門井田寝ています(笑)。

Tama■せ、先生、お仕事いっぱいあるんですから

門井■そうですね、最近はお休みが余りないです。 ある人のせいで……。知らないうちにお仕事が入 っているんですよね~。

Tama■ (ギクッ!)ハソソい…… (汗汗)。話題を 変えましょう。「下級生」キャラクターメイキング の際に苦労したことは?

門井口エルフさんからキャラクターに関する細か い指定をもらっていたので、余り考えなしに描い ちゃいました(笑) でも、「髪が長い」という設定 のキャラが多かったので、自分としてはもう少し 髪の短い子とかも描きたかったですね

Tama■今後のお仕事は?

門井■「下級生」のお仕事がまだ残っているので、 発売されるまではとりあえず忙しいと思います

Tama

サターン版に関しては何かありますか? 門井■パソコン版のHシーンはキレイに仕上がっ

ていたのに、もったいないですね (笑)。でもテレビ画面で見られるので うれしいです。

Tama■絵を描き始めたキッカケは? 門井田中学生の頃からマンガを描いて いました。趣味で描き続けていたんで すが、学生時代にお仕事がちょっと入 ってきたんです。そのまま卒業したん ですけれど、お仕事があったからその まま続いちゃったんですよ

Tama エルフとの出会いは?

門井■友達からゲームの原画を描く人 を探している会社があると言われて、 会ったのがエルフの方でした。その時 はエルフを知らなくて、女の子の裸を

描くとは思わなかったんです。私自身、それまで 描いたことがなかったんで断ろうと思ったら、そ の方が断る暇を与えてくれなかったんです(笑)

Tama■マンガを連載するにあたって一言

門井■かわいい女の子たちをたくさん描いていき ますので応援してください

気合いを入れて 読んでくださいね



18歳未満はお断りよ~ん



●ワーズ・ワース●

剣と鎧に身を包んだ主人公となっ て、3Dダンジョンを冒険する。そこに は もちろんお約束のモンスターとH が待っている。ゲームバランスとクエ ストの配置が絶妙で、プレイヤーの満 足感も高い1作。プレイしてみて損の ないRPGだぞ。

エルフからのプレゼント

門井先生のインタビューはいかが ファンならずとも要チェックだぞ。
て送ってね、

今回は「ワーズ・ワース」のテレ だったろうか? 先生のキュートぶ 力を3名に 〒103 東京都日本橋箱 リにメロメロになった読者も多いの 崎町24-1 ソフトバンク(株)セガ では?今回から始まった先生の連、サターレマガジン編集部「ジャスト 載4コママンガは、もちろんすべて、ミートエルフリノ17日号」係まで サタマガのためだけの描き下るしが、締め切りは1月16日の消印有効。当 ほかでは見ることができないだけに、コーナーへの意見、感想を必ず書い

Welcome to 門井亜矢World

ないか、よ・し

構想5年(嘘)のこの企画 がついに始まりました。な んと、門井先生自らが描く 「下級生」&オリジナルマン さすが「ジャストミ ートエルフ」、一味違う!!

第1回目



















央区日本橋箱崎町24-1 フトバンク(株) セガサタ ンマガジン編集部 「門井亜 矢先生」宛てまで。ハガキは 編集部が責任をもって渡すぞ

Welcome to 門井亜矢World 第1回/おわり

次回は主人公の浮気症に V P 先生の怒り大爆発 // (嘘) 門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!! (かもしれない……)



OLIGENAUTS

クロースドキャンペーン ポリスノーツジャンパープレゼント誌上抽選会

10月下旬、ソフト購入者 100名だけに当たる "ポリスノーツジャンパープレゼント"の抽選会が、恵比寿のコナミ コンピュタエンタテイメント ジャパンで行われた。小島秀夫監督はもちろん、消費者代表、警察官(ホンモノ//)とともにセガサターンマガジン編集部も抽選に立ち会ったのだが、そのハガキのほとんどが"感想"でびっしりと埋まっていることに、改めてこの作品がプレイヤーの心を大きく揺するものだったことを感じた。そこで今回は、その声をいくつか交えながら、まだプレイしていないユーザーの皆さんに「ポリスノーツ」を紹介しよう。

●エンディングの余韻に浸りながら書 いています。満足感と脱力感が一緒に なったなんとも言えぬ感じです。その ためか具体的なことは少し時間をおい てからでないと書けそうにありません が、唯一書けるとすれば、一言「よか った……」。 (秋田県・27歳・男性) ● "生き方を変えるケーム" だと思い ました。宇宙とは、親子とは、友情と は、テクノロジーとは、道徳とは、そ して生き方とは、と多くのことをブレ イし終わった時に考えさせられました。 もっと大人に向けてアビールしても良 いと思います。(山形県・27歳・男性) ●1つ問題が起きました。主人が次の 子が女の子だったら "カレン" にしよ うと言うのです。あきらめてほしいの ですが…… (兵庫県・25歳・女性) ●エンディングの後、登場人物と別れ るのが寂しく感じたのは、よい映画や ドラマを観た時と同じでした。映画化 すればもっと多くの人達に観てもらえ るでしょう。(神奈川県・24歳・男性) 私は登場人物の中でカレンが一番好 きです。「私は生きたいの」という言葉 が印象的で、彼女の透明な生き方が素 (愛知県+20歳·女性) ●僕は医学系の大学生なのですが、臓 器移植などのテーマも非常に考えさせ

られました。用語解説なども医 学的なものから未来考察など面 白く、とにかく最高のゲームで した。 (長野県・23歳・男性)

●新たに追加されたカレンかジョナサンにベレッタを向けるシーンにはかっかりしました。人に銃口を向けることは、冗談でもやってはいけないし、冗談だからよけいにポリスノーツの世界には似合いません。「リーサル

エンフォーサーズ」の時、銃社会を考慮したコナミのやることではないと思うのです。 (埼玉県・22歳・男性)
●甥に勧められてブレイしてみたのだが、ゲームというものが人間に感動を与えてくれるとは思いもよらなかった。

(徳島・45歳・男性)

●非常にディテールが細かく、手抜きやアラか全く無い作品だった。映画的な見せ方も見事で、ラストシーンは鳥肌が立った。(愛知県・20歳・男性)
●アニメ映画のようです。ガンを使うシューティングと爆弾の処理をするところは、手に汗握りました。パースデーかジョナサンと同じ1月10日だったので、さらに主人公になりきってしまいました。(愛知県・36歳・男性)

●他機種のものより格段にパワーアッ



ソフト購入者のみか対象のクローストキャン ヘーンたったにもかかわっすた質を含は5,000 動とくを数えた「ポリスノーツ」監督小島舎夫 氏、コナミの広報担当心時さん。《異名代表の 女会、そしてサクマカル集部代表の自立しをし た上で、これぞれ25枚よつをひくという会正な 挑選を実生。当たった人、おめてとう!



ブしている。エンディングは何度見て も感動する。「ときメモ」のセーブデー タを使った隠し要素もうれしい。

(徳島県+15歳・男性)

●一番印象に残ったキャラは、レッド ウッドです。僕のジョナサンは何回も こいつに殺されました。次に印象に残 ったキャラはエドです。爆弾解体のと き数回死んでから、エドを選んだら、 いきなり「奇跡」を見せられて、もう 大爆笑。いまだにメリルの胸は触れま せん (笑)。 (和歌山県・15歳・男性) 「探偵モノにありかちなトリッキーな」 謎解きというものも要求されず、自然 に解き明かされるので安心してブレイ できました。何といっても「バーチャ ガン乱射」ができてうれしかったです。 だた、照準がかなりシピアなので「狙 い撃ち」というより、「乱れ撃ち」にな ってしまったことと、何箇所か途中の セーブができないのは辛かった。

(神奈川県・27歳・女性)

●最終形態というだけあって、別機種でカットされたグラフィックを復活さ

せたり、人物のアップが追加されたり と細かい点を修正しているところにこ だわりを感じました。今回一番のウリ である「バーチャガン」対応は物語に 感情移入させるという点で成功だった と思います。 (千葉県・24歳・男性) ●宇宙での生活をここまで細かく描い た話を始めて体験しました。その細か さが、ゲーム内の世界に真実味を持た せ、プレイヤーを惹きつけるのだと思 います。キャラクターも個性的でそれ ぞれの過去まで描かれ良かった。デイ ブの最後やエンディングでは久しぶり に感動させられました。音楽CDも必 ず買います。 (岡山県・20歳・男性) ●単純、安直、安全志向のソフトが氾 濫するする中で、この作品はシナリオ がよく練り込んであり嬉しかった。休 日の度に何章すつかブレイしていると、 SF専門誌を読んでいる気分にさせら れた。ゲームはまだ可能性を秘めてい る分野。お子さま連に独占させぬよう、 僕らいい年をした道中も楽しめる作品 をお願いする。(愛知県・27歳・男性)



V3797 重に中央公司に行ったときは愛犬ムク を遅れてきたり―

> 「ときめきメモリアル」のデータがあると セリフがちょっと面白くなる裏技。ジョ ナサンと誕生日が同じて祝いた人も



ハードホイルドな世界観の中で、監修者までつけて(エン

C' 1995-1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

条権限を持つ宇宙飛行士~ポリスノーツ~

2010年、初のスペース コロニー「ピヨンドコー スト」が完成し、人類は 宇宙への本格的な進出を 開始した。その3年後、

コロニーへの移住者は計十万に達し、その市民の治安を置る ために、世界各国から選りすぐりの警官が5名集められた。

宇宙飛行士(アストロノーツ)の訓練を受け、同時に警察機 構 (ポリス) も兼ね備えたこの5人は、「ポリスノーツ」と呼 ばれ、その後のコロニーの警察 (BCP) の基盤を築いた。し かし、メンバーの一員であるジョナサンは、EMPSのテスト 宇宙道泳中の事故により、宇宙空間を冷凍腫既状態でさまよ うことになる。そして、彼が奇跡的に救出されたのは実に25 年も後のことだった。

仕事、友人、妻……すべてを過去に置き去りにして生選し たジョナサンは、地球に戻ってネゴシエーターまがいの探偵 移果に就き、孤独な生活を続ける。 だが、 そんな 彼のもとにかつての妻、ロレインが尋ねてくる。



車の侵破に巻き込まれたロレインは 強のカレンのことをジョナサンに託し て、そのまま息を引き取った



APAL SEGREDE, BENERALISE ようになりましたね.

ロレイン秘書犯人と、ケンソウの足取 りを追って、ジョナサンは宇宙 に耐えつつもコロニーへ向かう



でものテストル

56



ジョナサンを訪ねてきたロレインは、 現在の夫である北条ケンゾウの捜索を 依頼する。製薬会社に勤めるケンゾウ が、カプセルと謎の葉を預けたまま謎 の失踪を遂げたというのだ。この依頼 を受けるかどうか即答しかねたジョナ サンは、ひとまずロレインを宿泊先の ホテルへ帰そうとする。しかし、ロレ インが乗ろうとした車が何者かに爆破 されてしまう。そして彼女は帰らぬ人 となった。ジョナサンは、爆破犯人の 手掛りを追って再びコロニーへ発つ。

サターン版σ







やり捨てゲーム文化への警鐘

25年ものブランクを超えたエドとの支債 劇中のジョナサンの内心と同調してこみあげ てくる巨思への怒り、リアリティを追究しつ つも観察にならない世界観とシナリオ……と、 『ポリスノーツ」を批評する場合、おおむねこ うした意見に集約されるのは衆目の認めると ころだろう。この作品を語る場合、不思議な ことに誰もか変め言葉もけなし言葉も似通っ た感じになっていく。それというのも「ポリ スノーツ」はシナリオがきっちり起発を結に 計算された作りで、ストーリーに余分な構成 がないからだと思う。いきさか語祭はあるが、 娯楽映画の計算式を持ち込んでいるので、最 後まで鑑賞した後も年齢性別を問わず誰もが 家しめる逸品なのである。 長々と前頭りをし たが、林島松が言いたいのは、「ボリスノーツ」 が最近では珍しい "最後まで観た後、確固と した漢足感が得られる作品である。というこ

FIL

▶ジョナサン(この作品)はハード―辺のかと思いさや、意外と続きな面もあったりする

とだ。「回クリアしたら綺麗さっぱり忘れて しまうありがちRPGや、ある程度遊び尽くす と飽きてしまう格闘など、最初から資料品級 いで作ったとしか思えないゲームが多い時今、 これはかなり貴重な存在だろう。監督の小島 氏がどこかで語っていたが「終わった後にも、 それぞれの人の胸に何かか残るような作品」 というのは大言社語ではない

他責徒、心地良い余額がをいつまでも残し ておきたいから、手元に大切に置いておきた そして5年、10年たった時に、思いだし たように再び起動させてみる。 お気に入 りの小説を書架にしまっておき、好きな時に ベージを繰る感覚……それと解算な情況がこ こにあると私は思う。適当に遊ばれたら中古 屋直行というやり捨て作品しか作れないメー カーには、思しいかな、この順特性は永久に 組がないのだろうが (ミスター5)



抽選会を終えた小島監督 神戸の男の子だったんですけ ど、なんかよかったなあ、と 感じたんです。ちょうど3回口 **必する直接にあの展災があっ** よ。データは無事だったけど 会社の中は何もかもひっ くり返ってるし、過勤の途中

THE

督 11)-

最後に

開発スタッフとともにす べてのハガキに目を通したと は返事を出すかも、とのこと 読者に小船監督のサイン入り ポスターをブレゼントする。 八ガキに住所・氏名・年齢・





あてさき〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「小島監督サイン入りポスターほしい」係





れぞれに何か1つアクセント そんなわけでテレカを(笑)。

があって飽きなかったですね。 爲我井 採用者は、僕が個人 的に気に入っている姫路市の 今井克樹さんに。彼は淀川河

川敷公園について書いてくれ ているんですけど、この風景 描写が詩的というか、何かい・ いんですよ。「草の匂い、土の 匂い。川の匂い、少年たちの 声、虫の音。太陽の輝き、私 のつたない文章ではこれぐら いの表現が限界です」ってい うあたりが、もう……。 編集部 後ろ手組んで、目つ

ぶって歩いてる感じですね。 爲我丼、ただゲーム上は、夏 穂の実家がお好み焼き屋であり るという設定上、道領堀であ るとか新世界といったミナミ . の方をメインにしたいってい うのがありまして。場所自体 はゲームに反映させられない かもしれないんですけどね。 編集部 文章表現に技あり、 ということですかね。

ンナー。実家のお好み焼き屋でバイトをしてシューズなどの 購入費用を稼いでいる、というしっかりした面も持っている (余談だが常連のおじさん客にファンが多数いるらしい)。 主人公と一緒に過ごしたのは小学校5年生の11月から3月 まで。府の陸上競技大会の学校別駅伝で優勝したいとの夢 を持っていた夏穂だが、男子の選手に選ばれたのは、面白半分 の推薦で選ばれてしまった、転校してきたばかりの主人公。移 密の猛特制をするうちに、不思議な連帯感と信頼関係が芽生え た2人だが、大会当日に主人公は引つ越してしまったのだった。 【テータ】身長……162cm/B·W·H……83cm、58cm、84cm/誕生日…… 4月19日(牡羊座)/血液型……〇型/現住所……大阪府(ミナミ)/通学 校……私立笹峰女学問高等部

元気で明るいスポーツ少女の彼女は、府下屈指の長距離ラ

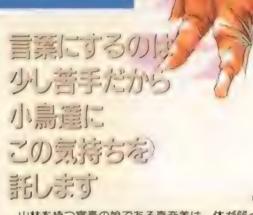
う森井のキャラク

ター性が1つのポ

イントですね。

編集部 そのへんの

居も興味深いのです



山林を持つ富豪の娘である真奈美は、体が弱く、周囲の人々にどことなく寂しげな印象を与える女の子である。柔らかい性格をしていて、その分生活のスピードも穏やかだが、感受性は実に豊か。人間はおろか動物の気持ちを理解することもできるという。主人公と一緒に過ごしたのは中学3年生の4月から9月まで。とはいえ人との交わりをあまり好まない真奈美は、病弱ということもあって、あまり学校に出席していなかった。裏山を散策している時に、プリントを届けにやってきた主人公と出会い、2人はそこで、とある共通の"秘密"を持つことになるのであった。

【データ】身長……158㎝/B·W·H……78㎝、56㎝、81㎝/誕生日……3月12日(魚座)/血液型… …A型/現住所……香川県高松市/通学校……県立白井坂高校



MANAMI SUGIHARA



編集部 香川はハガキの束に 厚みがありますね。

爲我井 1つデカいのがあっ



たんですよ。香川県の須藤遊 一さん。フィルム4本にわたっていろんな場所が押さえられているんですけど、取材しようと思っていた場所の大部分が押さえられていて、非常に参考になりましたね。文句なく採用です。

編集部 高松といえば、東京 都の大西亮さんの情報も良かったですね。栗林公園を「両 親がデートした所です」って 紹介してくれたんだけど、な んかはのぼのしてきますね。 為我井 実際、栗林公園は豊 場させます。しかも結構重要 な場所として。実際真奈美か 「ここは昔、私の両親がデート した所なの」って言うかはま た別ですけど。ここは旧松平 家の庭園だということで、緑 豊かなんですよ。

編集部 真奈美のキャラにお あつらえむきのロケーション。 喬我丼 たとえば "森林が好 き"。とか"おとなしい"って いうと、もう病弱だっていう イメージになると思うんです よ。そうはしたくないなと。 デート中にずぐ倒れられても 困るでしょうし(笑)。そうい った部分は過去に主人公と出 会ったことによって改善され ていったってことにしたいん です。だから、今現在ってい う時間で杉原と会った時には、 昔の思い出を語り合えるみた いな形にできたらいいかなあ と思うんですね。

編集部 なるほどー。・

TBS センチメンタル・ナイトが スタート IR6日の深夜からTBSラジオ

I月6日の深夜からTBSラジオ と現状放送で「センチメンタル・

ナイト」が始まる(無適月曜日/24:30~25:00)。これまでも「卒 業」や「誕生」のキャストを優しく實でてきた原田淑子さん(写真 中央)をメインパーソナリティに、声優薄のトークやラジオドラマ を、リスナーからのハガキを織り交ぜながら展開していく



まもなく画面写真も公開!

この線画はゲーム画面のオリジナルとなるキャラクターバターン。喜びや悲しみといったさまざまな表情を、季節に合わせた服装で描き分けている。12人分ともなれば大変な作業だが、まもなくその画面をお見せできるそ。



サタマガミゼネラル・エンタテイメント連動企画

テレビ東京の昼の映画を観るのがクセになってしまった。ますます神経衰弱化。 DJ=NAMo(25)



ゲームウェア

新時代のデジタルメディアと仲良くおつき合いするためのピページ

SPECIAL

これで恋も仕事もだいじょうぶ?

GW 4 の数占術コーナーを担当するバーバラこのみの 1997年また。

BarBara Konomi profile



生年月日不明。占いをベースにしなが、 大田・制作など多方面に活躍中。 ただ この名前は占いをするときのホーリー して、別の活動時には本名で活躍して である。 を用いた素優に関する点いが、特 数占術を用いた素優に関する点が、 である。 '97年の運勢が気になる今日この頃。このコーナーでもGW4号のコンテンツに登場する占い師さんをフィーチャーして、年末・年始の雑誌らしい企画をやってみました。

1997年の世界の情勢大予想

'97年を大予想すると、まず社会全般では景気回復の見込みは薄そうです。全体的にかしこく物を買おうとする傾向が強くなり、海外通販や懸賞プームなどは続きそうです。そして個人輸入の一般化も予想されるでしょう。また'97年プームを呼びそうなものは、家庭用インターネットや懐古ブームによるリバイバルグッズ・古着ファッションなどがありそうです。海外情勢では、香港の中国返還があるので香港映画やアジアブームは続きそうです。返還後のトラブルは一時的なものでしょう。そして

ロシアではエリツィン大統領の安 否も含め何かありそうです。次に 自然災害については、あまり暑く ない夏という異常気象も起こりつ つ、8月~9月に台風の被害も多 いでしょう。気になる恋愛傾向は、 パワフルな女性と静かな男性のカ ップルがトレンドとなり、結婚と いう形にこだわらない新しいスタ イルが確立するでしょう。最後に '97年のキーポイントは「女性の 力」といえそうです。大きな波乱 を起こしたり国際的スターが誕生 したりと、何かと話題になるのは 女性ということになるでしょう。

1997年の セガサターンの運勢

'97年の運勢は、これまでのやり方にこだわらずに、新しいファミリーを作るつもりで積極的に動くと幸運な星回りになるでしょう。また1つの事を突き詰めていく探求心にあふれアート感覚を大切にすると成功をおさめます。新たな出会いはパーティに参加して。負けず嫌いなのでライバルが出現すればするほど燃えるでしょう。



これからはサターンのスイッチを入れるのがとっても楽しくなる

バーバラこのみの数占術



"ユーザーがサターンを頻繁に 起動させるには何が必要か?"と いう発想から生まれた、占いのコ ンテンツ。自分の生年月日などの データをあらかじめ登録しておけ ば、本体の時計機能と連動して、 1週間ごとに内容が更新されるよ

うになっているの(*時計の時刻 合わせも忘れずに)。占い結果が起 動時に即表示される、というのも これまた1つのポイント。サター ンゲームでひとしきり遊んだ後に



GW4号のソフトをドライブにセットして、次にサターンを使う時に手間なく内容チェック……といった使い方もできるというワケだ。ユーザーの新習慣となるか?

GGE 1991 LE ISEGA ENTERPRISES TO GGE 996 C ASUPASHINSYA 995 1996

NAMo'S

D | 号から買っています。速載ゲームに対戦格開ゲームあると、もっといいと思います | 秋田県・畠山友広 | NAMo : 年末には「ファイターズメガミックス」なんかも登場して、格 ゲーブーム依然おさまらずといったところでしょか。 個人的にはSNKの「サムライスビリッツ朝紅郎無双剌」の真剣勝負モード(| 発でもダメージを受けたほうが負け)みたいな。 新聞『にすべてを明けるタイプのものがあると探しいですね 4 号にはどうやらなさそうですが、こんな希望も叶うといいですね

サターンマガジンを読んでいる

あなたの12星座別1997年の運勢



:97年のあなたは行動力がありチャンスを見抜く力にあふれます 前期は人生の目標を定める時ですので、何事に対しても真剣に取り 組んでください。後期はドラマチックな出会いによって刺散を受け、 大きな成長をとげるでしょう。ラッキー月は7、11月です。

97年のあなたはパランス感覚がすぐれ着実に幸運をつかみます。 前期は人間関係を確実なものにするための努力をしてください。今 後を左右するでしょう。後期での幸運のキーワードはシンプル志向 です。体も心も、そして信託も。ラッキー月は3、10月です。

姓牛屬

...97年のあなたはチャレンジ精神にあぶれ、新しい才能を発揮しま す。前期は個性的な異性との出会いによって、人生観が変わるでしょ う。後期では何事においても上達が早く、新しい分野でのリーダー 的存在になる可能性があります。ラッキー月は1、8月です。

A 10

-97年のあなたは感情のコントロールが大きなキーポイントとな ります。前期は多くの出会いがあり、本格的な恋の子感がします。 後期では人間関係でのストレスに注意してください。上手な気分板、 換によって新しい魅力がふえます。ラッキー月は6、12月です

97年のあなたはパワフルな精神力によって運が開けます。前期は 対人関係に大きな変化があり、それによって個性に広がりがでます。 後期にはトラブル運がありますが、強い意志と大胆な行動によって 乗り切る事かできるでしょう。ラッキー月は1、11月です。

、97年のあなたは気持ちに余裕があり、毎日を大切にすることで充 実感を得られます。前期は生活スタイルにこだわりをもって楽しむ 事が、キーポイントとなるでしょう。また後期はロマンチックな出 来事で、ヤル気もアップします。ラッキー月は4、10月です。

97年のあなたは人とのつながりを大切にしてステップアップを します。前期は一日ほれや稼動な告白などの多くの恋によって、新 しい発見があるでしょう。後期には美的センスをみがくことに集中 してください。大きな運が開けます。ラッキー月は2、8月です。

1.97年のあなたは自立心が強く積極的な行動によって幸運をつか みます。前期は集中力をいかし夢中になれるものを持てば、光実す るはずです。後期でのキーワードはニューフェイスです。新しく出 会った人が今後を左右するでしょう。ラッキー月は6、9月です。

(物)(数)

197年のあなたは知的好奇心があり、自分をみがくことで運命の同 は閉さます。前期は社交的に多くの人と付き合うと、変化と刺激に あふれ充実します。後期では知識や教養をつけて、より自分自身の レベルアップを目指しましょう。ラッキー月は5、12月です。



97年のあなたは判断力にすぐれ地味だが確実な一歩を踏み出し ます。前期は向上心にあふれ努力をかさねることが大きなパワーに なるでしょう。後期では新しい恋愛に、積極的に飛び込むことで前 向きになれ、自分に自信がつきます。ラッキー月は4、9月です。

水瓶座

で97年のあなたは常識にとらわれないユニークな発想がキーボイ ントとなります。前期は新しい知識を活用することによって、人生 の目標が近づきます。後期では趣味に力を入れて、新しい出会いも あり、生活が大きく変わるでしょう。ラッキー月は2、5月です。

強癌

97年のあなたは気分の浮き沈みが敷しく、強い意志が進を左右し ます。前期は愛情に恵まれて感性豊かな才能にあぶれ、大きな成果 を得ます。後期には優しすぎて人間関係に関して神経質になるので、 速いやすい傾向になるでしょう。ラッキー月は3、7月です。

MINI PROJECT



エジホンギャラリー

第3回

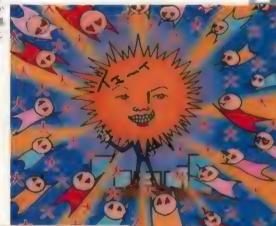
グラフィックデザイナー豊田小百合さん

輸心あふれる各界関係者(じつに曖昧な表現)がエジホンの原画制作にチャレンジ! さ て今回は、セネラル・エンタテイメントのクラフィックスタップの1人。豊田さんです。ま たもや女性です。狙ってるワケレッないんすけとね。ウルフルズの「パンザイのイェ~イの 部分からイメージが重きました。と

のことで、テクエ々を終えた勢いか 等しられます。 ちなみに中央の大陽 めなくて女の子たそうです







えー、過去のペースからいうと、

次のGW発売は1月5日というこ

とになるのですが、2枚組リニュー

アルの1発目という事情もあって、

少しズレこむ模様です。そのぶんコ

ンテンツの充実ぶりは 部外者のわ

しが言うのもなんですが相当なも

んすよ。特に隠し玉の"アレ"なんて

……う一ん早く言ってしまいたい!

でもここはグッとこらえて越年決め

込もうかと思います。では善い年を。

題名:太陽のようなあなたが大好き

COLUMN

いよいよ今年も大詰め、GW 4 号も最終的な仕上げの段階に入っ た。今回はリニューアルである。 様々な新企画も登場する。占いも その1つ。個人的なことを言えば、 私は占いを信じてはいない。しかし 未来という"時間"を、道なき土地 という"空間"に置き換えてみる と、占いは羅針盤のようなものとし て、理解可能になる。かつて星の位 置と羅針盤を頼りに海や砂漠を旅 した人々は、精度の高い占星術師 だったのだ。彼らはすべて、膨大な 経験(データ)を持ち、それを整理 するデジタルな能力に優れていた。



そんな "彼ら" の力を借りて、GW もさらに新しい土地への旅を始め ることになる。果たして来年はどの ような運命が待っているだろうか。

植口泰人:「GAME-WARE」の消機部分 をプロデュース、日頃は映画や漫画など、 ジャンルを超えた批評活動をさまざまなメ ディアを組断して展開する。「MRハイフ アッション」などでも連載中

サタマガ本誌に足りない2大要 素――占いコーナーと連載漫画の うちの1つは、今回だけではあり ますが補えたんではないでしょか ね。ははは。このコーナー、雑誌 内のポジションとしてもかなり特 殊だと思うんで、これからも悪び

R SEE

れることなく "実験" していこうかと思い ます。相原コージ、 勝負だ!(暴言)

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部 「デ・ラ・ゲームウェア」係

SEGA ENTERPRISES INTO. 1995 1996 O ASUKASHINSYA 1995 1996

●GW 3 号を買ったのですが「お兄さん」がサッパリわからない。これって本省に面白いの? 私には客量のムダにしか思えませんが。(東京都・池尻大橋サラ) NAMoにういった反 が関多いんですわ。たしかにゲーム目的で質うタイプの人にとっては、全みにくいかとは思いますが、これがTVでアニメや特優なんかで放映されていたら、間違いなくカルト人 発してますね。ボバさんは16歳ですか。ちょうと領勢ですね。浦沢義姓氏の風味の大は、もう少し人生経験を積むか10歳くらい若成らないと搭館できないかもしれませんね。

10枚全部を見

LUNAR

STILVIDIR SHOUR

STAR STORY」、もうみんなエンティングは見たはすたよね。今回コルナエキ最終回ということでフロマイトの秘密をちょっと探ってみようかな。

- ●角川書店
- ●発売中
- ●6.800円●RPG

巷で噂のブロマイド君はも多全部見たかい

長い話の中での一瞬の清涼剤とも言える女性キャラ達のプロマイド。実はこれ、10枚全部を見るには超涙ぐましい

努力が必要なのだ。特にミアとジェシカのものは、なかなか全部見られないらしい。そこでちょっと

だけヒント。まずジェシカのシンパは要チェック。マメにラムスには会うべし。あとモノによっては 冒頭のプルグで「〇〇2階の男と 話をし〇〇〇に〇〇を貸す」なん て種まきも必要に。健闘を祈る!

DESIRE LOSSES





窪岡 俊之氏

窪岡俊之氏◆特別インタビュー

→開発を終えて →

こだわりにこだわり抜いて実質10カ月以上をかけたアニメ部分。 その総監督を担当した窪岡俊之氏に今だから言える裏話を聞いてみた!

制作も終わり完成したものを プレイした感想はいかがですか? 窪岡 そうですね。自分の関わっ た仕事の中では非常に手応えがあ ったというか、今回のような体制 でないと絶対できないようなこと をずいぶんとやらせてもらいまし た。ゲームと合わさって組み上が ってみたら大体思っていた通りになってましたね。ただ作品の展開として思っていたよりコンパクトな感じはあって。もっと練り込めたかなという反省は少しあります。 一番作っていて楽しかったシーンはどこですか? 2回 船上のルーナのシーンです か。前々からルーナにせっかくだから歌わせてあげたいという気持ちがあって。確かにゲーム性云々にはあまり絡まなくて結構ぜいたくな部分なんですが。今回ちゃんとそれができたんで本望かなぁとアニメの部分ではCGとの合成シーンもありましたが。

お待たせ!

ルナエキ「LUNARI」パージョン最終回と なって、ようやく発表にこぎつけたイラスト 大賞。たくさんの力作をありがとうございま した。窪岡氏とうんうん言いながら悩んだ末、 以上の7作品に決定させてもらいました/

窪岡氏の総評は「今回は全体的にいろいろ なタッチの絵が多くて、見ていて本当に楽し かったです。特に今回大賞となったとりのね さんの作品は、動きがあって楽しくていいで すね」とのことでした。みんな、ありがとね。







樹なるとさん







長崎県/とりのねさん

みさん



谷江亮さ





PRESENTS!

重馬敬氏作小説版「LUNA R」と、ドラマCDをセットで ブレゼント。希望者は住所・ 氏名・年齢・職業とゲームの 感想を書いて、欄外の宛先ま でハガキを送ってね。



さて、一段落着きルナエキはひと まずお休みです。再開は「魔法学園 LUNAR!」の情報が出る春先の予 定ですがお便りなどは常時受け付 けてますので、よろしくね。それで はアデュ~~!

窪岡 ええ。制作の裏話をすると 最初どうやっていいかわからなか ったんです。ガイドとしてルーナ のCG人形を立てといてというの はディズニーでやってたやり方な ので、そこまでは何とかまねした んですが、どうやってCGの船を 作画とずれないようにするかとな ると、CGを1度全部ワイヤーフレ ームの画面でプリントアウトして、 それに合わせてキャラを描くとい う、非常に原始的なことをやらざ るを得なかった。あの時点ではそ れ以上に確かな方法が考えつかな かったんです。歌モノと絡ませる こと自体大変なんです。それにあ

の分量をデジタルアニメでという のが、また大変。まだまだ手作業 のほうが早い部分はいっぱいある んですよ。でも手作業だと何か詰 まった時になかなかやり直しきか ないし、撮影台の上でできること しかできないという欠点があるん ですね。

一全体的にメガCD版よりずい ぶんと重い感じになりましたね。 窪岡 ええ。今回はメガCDで発 売された「LUNARII」とのつじつ ま合わせ的な部分も少しあったこ とと、あんまり勧善懲悪なキャラ クターとはちょっと違い、彼らなり にポリシーがあってやっているは

ずだという、理由づけからですね。 ――リメイク的な作品の制作につ いてはどう感じられましたか? 窪岡 正直言って辛いですね。メ ガCDでやり残したことはいっぱ いあったので、こういう機会が与 えられたことは良かったんですけ ど。ただ、どうしても新鮮味が薄 いんですよ。だから4年前、最初 に作った時に面白いと感じたもの を思い出す作業とかもしました。 でも、やっぱり我々も変わっちゃ ってますしね。作り手のメンタリ ティというか、そういうものが作 品に与える影響は大きいなぁと。 一大人になっちゃったかなと。

窪岡 そうですね。でも今回はや りたいことはみんなやってきたし (笑)、細かい所までちゃんとでき てると思うし。あとやっぱりシナ リオですね。セリフの1つ1つが ちゃんとキャラの立場に立って発 してるから、重みも違いますし。 それにしてもアニメ作業はすごい 人数でやってましたよ。もうあち こちのスタッフを使ってて、100 人越してると思いますよ。宣伝な どで総作画枚数1万何千枚とかウ りになっちゃってますけど、結局 予定の倍くらいになっちゃって (笑)。もうゴメンナサイノってあ やまるだけです。

レッドカンパニー の市通り川屋三 「ユナ」はもちろんのこと、数々のア メでキャラ・メカデザインを手掛け

公開!! これが明貴美加先生の仕事場だ!!

ものすごいっス!

きた明貴美加先生の仕事場を公開//

明青先生の机周りは写真を見て もらえればわかると思うが、ここ で仕事できるの?と思うくらい 作業スペースが少ない。棚や床、 机の上には資料やペットの檻が所 狭しに並び、積み重なっているの だ。ちなみに明貴先生のペットは ハムスター、モモンガ、海水魚な ど。こういうのが社内で飼えるの もレッドならではだね。



隠された宝物を探せ

取材中、越後屋が突然登場し、 「へっへっへっ、取材ですか、サ タマガ編集部の旦那、い~いもの がありますぜ!」と言いつつ明貴 先生の机周りを勝手にあさり始め た。明貴先生に怒られないのだろ うか? という心配をよそに、資 料の束を掘り起こし、机の下に潜 り込んで、なにやらゴソゴソやっ ている。そしてついに……。









15 1. 7.1 4 1 2 2 2 2

あっ!! 明貴先生だ!!

越後屋が机をあさり始めて数十 分後、背後から殺気が流れてきた。 「もしや……」と振り向くとそこ に立っているのは明貴先生! し かし、越後屋はまだ気付いていな い。「え、越後屋……」と声を掛け ると、「ハイ、なんですか?」とに こやかに振り替える。しかし、そ の瞬間、彼の表情は凍っていた。



は昔、剣道を習っていたそうです。



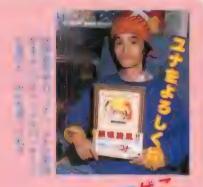
このあと同僚の久保氏も登場 先生を引き止めに入ったかに見えたが



サイン入りポスターもゲットォオリ

先生のお仕置きをたっぷり受け た越後屋。「これではサタマガ編集 部にあわせる顔がございません。 せめて何か土産の1つでもお願い しますう」。その言葉を受けて、心 の広い先生はおもむろにポスター にサインをしてくれたのだ。この ポスターを1名様にプレゼント。 あて先は欄外を見てね。







【応募方法】ハガキに住所、氏名、年齢、このコーナーの感想を書いて、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「レッド面の市 ユナポスター」係まで送ってください。締め切りは1月16日の海印まで。

SEGA

この冬休みは雪山のゲレンデより街のスーパーGだ!



セガAM1研

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

たいなまいと!

7リスマスもがわって、いよいよやってくるのは水正角。今年最後の"たいは作いと?"は 100ジョイボリスで行われた「コーバーG」のイベントリポートだ》

東京ジョイポリスで「セガスキースーパーG」イベント

去る12月7、8日の2日間、東 京ジョイポリスで「ヴァーチャル ヴィクトリア カップ」と題し、ス ポーツ用品店ヴィクトリアとの協 賛で「セガスキースーパーG」のイ ペントが開催された。イベントで は、「スーパーG」の通信対戦を使 った勝ち抜き戦が行われ、当日ジ ョイポリに遊びにきていた人達で 盛り上がっていたぞ。7日には、 元オリンピック選手の川端絵美さ んがゲストで登場し、プロの滑り を目の前で見せてくれた。このイ ベントは2月にも行われる予定で、 参加したい人は今後の情報を要チ ェックだ! このページでも情報 が入りしだいお伝えするぞ。



ウェクトリアでの機能でいっされた。フェル・・6)のイト トージェイボリ内の一角におけられた会場で行われた。



ゲーム大会が始まる前には、スキーに関する知識を使うクイズ大会もあった。 参加者は、早押しクイズに自然していたぞ!

ゲーム大会は、当日ジョイボリに 遊びにきていた人達の中から、参 加者を暴って見われた。男性はも ちろん、女性や子供まで参加!





ゲストには

88から94までの多章すり ヒーク ヒーブルペーフキー目的の表として 出場 イベントでは 2 - マーロ で、さまかプロという書っを検覧

川端絵美さん●



サタマカからも参加 は世めはい城 に第一で、近七川原とか、ゴールボ でロせるという大学用で物物。これ 使 十登ちゃんは3連続にと開発



イベントに参加したサタマガの人

入戸島さんじゅうご





イードりけでありけった。 とがはね、キムカーをは で、メキーヤーかった。と で、メキーヤーかった。 と

クイズ大会にも ちょっとだけ参加

ゲーム大会はまだか、と思っていたところでのクイズ大会。あわてて参加したものの、スキーの知識は皆無といってもいい2人は、あたふたしながらの敗退。

40.Vies



プライベートショウにもお目見えり

セガスキースーパーG

セガが送り出したスキーケームの決定版 /

アルベンスキーの種目にあるスー

「一〇をケーム化した」サガスキー
スーパーG。ケームモードは、大々
とライバルを除ち込いていくフール
ドシリーズと 時間との時負にあえるサイムトライアルの名種類から連 に、そしてプレイヤーは、誰び方か まったく違う3種類のコースで乗り

を楽しむことがでせる。

本物かもつ迫力と恐怖感を追求し で開発されたこのケーム。それはス ビード感だけではなく、専用媒体に 構わったフットコントローラーから 伝わる衝撃に駆されている。コース 上の凸凹に合わせ足元が異動し、本 助さなからの感動を体脈できるのだ。





TO AMERICAN TO A MEMORAL SECTION OF THE SECTION OF

49.



セガAM2研

OFFICIAL CORNER

発売日も決まり、早くも大物によるシリーズ化の話もある『DIGITAL DANCE MIX」。今年最後のAM2研エクスプレスは最新情報満載で迫るぞ。

今年最後のインタビュー /



AM2研部長

「VF3」から先の 新技術を導入!

今回は去る12月9日に開催さ れた「DIGITAL DANCE MIX 安室 奈美恵」の合同記者会見の様子をお

届けしよう。ソフトの経緯について は、前号の本誌で十分に語ってもら っているので、今回は最新作に導入 されているサターンの最新技術につ いて、切り取ってみた。移植発表以 降、姿の見えないサターン版「バー チャファイター3」も、今回の鈴木 部長の発言の隅々に、その実現を予 感させるものが見え隠れしていると 言えそうだ。売れ行き、話題性、新 機軸……。あらゆる意味で注目度の 高い、AM2研の最新作のすべてに 迫ろう。

【開発で苦労している部分は?】

鈴木■開発で一番苦労しているのは、 今後のシリーズ化も見込んで、いか に効率よく、ショートタイムでキャ ラクターを作れるかということです。 「パーチャファイター3」の頃まで は、キャラクターの顔を作るときに、

例えば2カ月近くの時間をかけて、 何度も何度もポリゴンの調整をしな がら顔を作っていたわけですが、今 回の作品に関しては °3 Dスキャニ ング。で最初に安室奈美恵さん本人 の顔の3Dデータを撮って、それを 元に顔のポリゴンデータを作ってい るんですね。ですから、以前はキャ ラクターの顔を1つ作るのに、2カ 月近くもかかっていたものが、例え ば15分ほどでその元データができ てしまうほどになったんです。極端 な話、データを撮った翌日には、本 人と認識できるキャラクターを作る ことも最近はできるんですよ。「バー チャファイター2」のサターンへの 移植の時などは、そうした顔の移植 にすら時間がかかっていたわけです が、今後は我々がここ3~4年、ず っと研究してきた *3 Dスキャニン グ"と、撮ったデータを自動的に落

とし込める "ポリゴンリダクション の技術によって、人間の3Dキャラ クターは、より簡単に作れるところ まできたと思いますね。

ただ、ダンスシーンの動きの再現 に関しては、まだ「バーチャファイ ター2」のものをベースにしている 部分が強いので、今後は「バーチャ ファイター3」のモーションの技術



サウニト・ス・「に入ると、かわいい安室か 表情豊かにおよて応援。安室の声もあるそ

発売日決定! 1月10日はコンビニへGO!



●セガ●2800円(税込み)●ETC(デジタルミュージック)

- のソフトは全国コンピニ(セブンイレブン、ファ . 5 マート、サ ークルK サンクス、四国スパー)のみでの発電だ。コンビニへGO/

発売直前・輸木裕が解説する見どころの数々!

「曲は "チェイス・ザ・チ ャンス"と"ユア・マイ・ サンシャイン"の2曲が

入っていますが、今回は各曲にノーマル の振り付けの他に、このソフトのために 安室奈美恵さんの振り付け師さんに新し く作ってもらったスペシャルダンスが入 っています。こちらのダンスは、踊りが すごく激しいものでして、覚えたりする とウケがいいと思いますよ(鈴木裕)」

E-112 Extr3 > 1Sing in Line 19





の動態はで動たが、スペーセルクンス のすごさは一見の価値ありだぞ。

カラオケしよう

*Sing it に入ると、このように写真か カラオケ風に入っていい感じた





衣装セレクトの中には、こんなかわいい3D キャラの安全条準点も。かなり評判イイです

が反映されて、よりしなやかな感じ に動くようになってくると思います。 [モーションキャブチャーについて] 鈴木曜モーションキャプチャー技術 においては、現在主に3社ぐらいの 会社があるんですが、今回はワイヤ ード(※有線)のシステムではなく、 ワイヤレスのシステムを使っていま す。ワイヤードのシステムだと、誤 差が多いのと、重さもかかってきま すので、3~4分程度で、キャプチ ャーをしている本人が踊っていると 疲れてしまったり、踊っていて同じ 方向に回転とかをすると、5回転ぐ らいでワイヤーが絡んでしまずなど の欠点があるんです。ですが、我々 が使っているワイヤレスの方式は、 5分弱のシーンを1回でデータが取 れるので、キャプチャーの効率や正 確さの上でも、非常に効率がいいん ですね。特に現在AM2研で使って いるものは、データのノイズ取りや、 スムージングなどいろんな部分に改 良が加えられていて、現状でこれ以 上のものはないというものを使って いるんです。今回の作品に関しては、 モーションのキャプチャリングに関 しても「パーチャファイター3」の

上を行くものを使っていると思いま すね。ただ、現在の技術では、どん なにいいセンサーを使っても、指先 の動きまでは検出できないんです。 そのへんは開発期間と、求めるクオ リティとの兼ね合いも出てくるので しょうが、サターンでも時間をかけ て修正すれば、よりいいものができ ると思いますよ。

【サターンのムービー機能について】 鈴木圏サダーンのムービー機能につ いては、今まで他機種に比べて劣っ ているという声をよく耳にしました が、今回はこの作品の冒頭のムービ 一のクオリティを見て、その可能性 を実感してほしいですね。現在AM 2研で使っているトゥルーモージョ ン映像は、実際にトゥルーモーショ ン社の技術者に来てもらい。AM? 研で独自にカスタマイズ化したもの を使っているんです。安室奈美恵さ んのムーピーのデモに関しては、元 素材によって、若干画質にパラつき がありますが、非常にハイクオリテ ィなムービー映像を再現することも できるようになってきています。今 後は来年以降、AM2研で出る作品 のムービーは、これ以下のクオリテ ィにはなりませんし、当然セガサタ ーンでソフトを作っていただいてい るライセンシィ各社さんの作品のム ービーも、今後このレベルのもので 見ることができると思います。

【シリーズ化と今後の付加価値】

鈴木■「DIGITAL DANCE MIX」

というのは、今後シリーズとして考 えています。現在のセガサターンは、 年末で400万台いってる頃だと思う んですが、業務用のゲームを移植し て、それを楽しんでくれるユーザー は、300万台くらいで足りてきてい るんじゃないかと思うんです。です から、時期的にはヘビーユーザーか らライトユーザーへの開拓も必要だ から。何か新しいチャレンジをした いな、と思っていたんです。AM2研 では、昨年『パーチャファイター』 のキャラクターで作った「CGポート レート」というものがありましたが、 あれの発展系として、もっとプレイ ヤーの好きなようにカメラアングル をいじれるインタラクティブなもの を作りたかったというのが、この作 品なんですね。ですから、今後はい ろいろなアイデアを考えていますし、 続編のアーティストも積極的に検討 中です。とりあえず、こちらサイド としましては、安室奈美恵さんの2 作目をやりだいと思っていますし、 「パーチャファイター」キャラクター のサラとパイとで、新曲と振り付け をつけたものも出そうと思っていま す。特にサラとパイに関しては、現 在振り付け師さんも探しているとこ ろなので、やることはほぼ決定して いるんじゃないでしょうか(笑)。

鈴木■今回やってみてわかったのは、 コンピュータを使えば、人間をより 正確に踊らすことができるというこ

(まとめ)

CHECK

とですね。特にパックダンサーなど は、1/60秒のタイミングで、パッチ リ合わせられますからね。本物より も正確だったりするんですよ。ただ、 今回の作品は、道楽でやってるよう に思う人もいるでしょうが(笑)、僕 としては、今後のことも含めて、い ろんな意味で大きな "チャレンジ" になるんだと思います。おそらくゲ ームユーザーのコアとなる方の興味 のほどは、あまりないのかもしれま せんが、売れ行きがどうこうじゃな くて、いろんな意味でのトライがで きて、いい経験になると思いますね。 もちろん、ミニゲームやオマケ要素 も含めて、最終的にはかなりまとま ったものに仕上がりましたので、ビ ジネスとして、新しい流れができれ ば幸いです。

来年1月10日の発売日には、ぜひ この「DIGITAL DANCE MIX」第 1弾のデキを手に取って確かめてみ てほしいですね。

(12月9日、セガ本社にて収録)



新年号はサターンの -ビーを斬る/

がわかりやすいホワイトバックのも

のなどがあります。ポニーテールに

合うアメリカンドリーム風の背景や、

キッズキャラの安室奈美恵さんも、

Unite Vanc MIX CHECK

「対戦でやると結構 熱くなれるミニゲー ムが4つ入っていま す。お正月の時期に5歳の お子さんとおじいちゃんで も楽しめる内容なんですが

スコアアタックもできてゲームユーザー の方にもオススメです (鈴木裕)」















んのところ

もの はは

てはまるプロ いるブロ はめよう。早いのよう。早に当っつを探し

Dita Lines M0や、野外ステージ的なものや、踊り

「安室奈美恵さんが着てい る衣装は、どれも彼女のス タイリストさんにデザイン

してもらったものを元にしていま す。ステージのほうもCG風のもの が2つに、テレビ局風のステージ

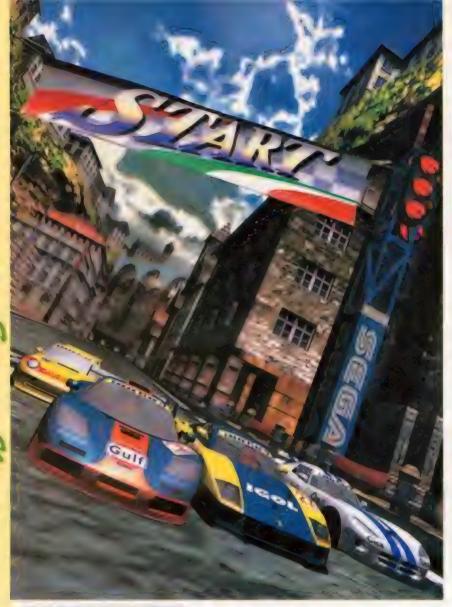


テレビ局後のステージ。白い CG風の幻想的なステージは スカート表装も魅力的だそ 背景が常に変化していく



"Profile"を見ると彼女の全曲 名が見れるデータペースも





中国はもう思ったか?

AM R&D DEPT = 2 TOSHIHIRO NAGOSHI PRODUCE

SCHOOL CON

●セガ●年内稼働予定●ドライブゲーム●MODEL3基板

AM2研が放つMODEL3最新作は、ゲーム業界はおろか、車やCG業界など多方面から注目を浴びつついよいよ完成した/ 4台もの実在するGT仕様のスーパーカーを操り、様々なギミックが満載された4つのコースを激走する壮快感とリアリティは、他のレー

スゲームでは決して味わえないものがあるぞ。「これぞレース!と呼べるようなゲームを作りたい」という言葉のもと、「デイトナUSA」の名越氏が2年以上もの長い期間をかけてじっくりと作り上げたこの会心作を、ぜひ体験してみてほしい。年内稼働開始だ!

アドルタイプラスでは、ユールーカーで走りを するでTV時間のように関サでくれる。作って前 ほも、大切が削めてあるのがたいであり。



これか:14 に、際ハースカットレース。タイト ル連合。コイニな入れるとコード・音が「ウェ ・・・・」と唱ると、早く担かたいド



CHECK POINT

グ まずはゲームを始めよう!

ますはコイン投入後からレーススタートまでのプロセスを解説しよう。新作とはいえ、基本的には「ディトナUSA」と同じということがわかるはすだ。



「2カ チャース はごかりレースをリー コケ (1) A N タ タビロデオータニヤー ニー (1) 2 5 様で) と、こ 1 様 (を) か コエキ / - 2 ト ・ 1 日月初キッグ



イコースペレ **・ コースはお紹介まつ 、本の ** 「上京 143 7 まりは** おとい といれたいところとか、いれなり 中のいに現るま (みをわれい。たる方



マンはフォラーリF40、マクラーは、F-1、 ドル・19 IGT2、クライスラーター・ファ イバーの4000 されてれて、3M2・Wなれ IS: リーカルボー 1 にはよれにある?



わなとみ:コンマンセレクトは、ディドド USA DB、ATSU CMTられて最後はYear* らとし、仕様に、ちなみ、スタート・*** ルミタイムアタコクモートになるで

その目。スカッドレースは初めて姿を現した。。。。』



ズラリと並んだ新型体感館体。スピード感あられる圧 倒的な映像は、来場者すべての注目の的となっていた。 去る12月10日、都内某所でセガのAM新作を一堂に集めたプライベートショーが行われた。今回の目玉は何と言っても初御披露目となるAM2研の新作「スカッドレース」。会場にはDXタイプが4台設置され、そのうちの1台は大型プロジェクターにリンク、超大画面で迫力の映像が映し出され、集まったギャラリーは皆そのゴージ

ヤスな画面にクギ付けだった。「スカッドレース」の周りには黒山の人だかりができ、順番待ちで並ぶ人も後をたたなかったぞ。もちろん、それ以外にもセガ初のスキーゲーム「セガスキー・スーパーG」や、超人気落ちモノ第3弾「ぶよぶよSUN」などのビデオゲームから、自分の顔入りスタンプが簡単に作れる「スタンプ倶楽部」まで

大小様々なメダルゲームなどなど、 まさに新製品が目白押し/ 来年 もセガのAMにはますます目が離 せない予感が実感できたぞ。



SUN」など話題作賞戦。

CHECK POINT

『ビューチェンジボタンを使いこなせ!

4段階+1の視点切り替えが 可能のビューチェンジボタン を大解剖/ その秘密とは!?

「V.R」や「デイトナUSA」ですっか りおなじみとなったビューチェンジボ タンは「スカッドレース」でももちろ ん健在。今回切り替えできる視点は 4+1の計5通り。"1"というのは、 右の写真にあるように視点2である操 作をすることで、視点位置をマシン左 から中央に持ってくることが可能にな るのだ。さらにピューチェンジをする ことによってエンジン音も変わるとい う凝りよう。さあ、どれで走る?



್ರಾಮ್ಗಳು (೬೬ರ ಆಕರ್ಮ) ್

三旗縣 視点2



初のまでニアドチェーリすると さがたらところした。これはなく



FIRE CHICE SHE CHARLE 的CHANGE THE TAXABLE



/lew Change : --











TE BUSY LOFTER LAND

CHECK POINT

今回は初級コース(屋)を初公開/ 思わずニヤリとさせられる演出がい くつも散りばめられた高速コースだ!

2つある初級コースの昼パージョ ンがこれ。長~いストレートとパン クのついた超高速コーナー、そして 水族館を彷彿とさせる美しい水中ト ンネルなどで構成された高速サーキ ットだ。コース幅も広く、またタイト なコーナーが存在しないため、終始 4速入れっ放しでブッ飛ばせるのが 最大の魅力。美しい景色とハンパじ ゃないスピード態は麻薬性十分だ!



ころもいさトレーともとしょかかっこ



コーナーは4多字関でやひきととこう リカの 一 まさに一句でし、スカ に取りた





翻終コーナーを曲がりだったところに、何と何るせる DYNORED HANDS OF STREET HIS BA THE PROBLEM THE PERSON HO - 一つロコを同す上りになった人でも(会議) という

ればい中国 たとしては、ディアを30となり者 COLORD NORSE THE PROPERTY OF COSTICUTATION CONTRACTOR CHEBRE SON ENIVERS YOU 10 1-2 | CAND VALUE OF 1-2 10 DELINER STRUCTURE VALUE emplify west to take the the から前には と 日外などこんにおおりましか p - - D f d e a D



411

END-BINE HOLDER BUTTER OF ST

もこの無く・・ススケー・ (国籍) に以も作力(BB) ニート・イッチ

LEATISHUB TEXTS ABBUT TO THE STANDARS OF

が遊コース(容)

「初級コースは最初夜のコース "トワイライト・エアポート"だけ で進んでいたんですが、夜だとど うしてもハードなイメージかあっ て、初級コースらしくないってい うのが引っかかっていたんですよ。 それで開発の最後のほうでもう1 つ作ろうかって、なって……。海底 トンネル自体は、じつはデイトナ



USAの時にやろ うとしてできなか ったアイデアなん です。MODEL 3の威力を見てほ しいですね」

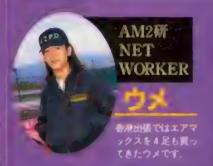
次号は全コース。全車種を走りまくり!



FITUA SÜÉF

ども、ウメです/ 久しぶりのバーチャサー フは、なんと年末最後の号。来年もAM2研は ヒートアップしますので、ご期待を/

年末最後のバーチャサーフ



みなさんこんにちは、ウメです。まず はAM2研特製年質状へのたくさんのこ 応導、ホントにどうもありがとう。当選 者の方には、元旦にAM2研から直接年 質状が届きますので、楽しみにお待ちく ださい。



今年も残りわずか、月日の経つのはホ ント、早いですね。今年最後のパーチャ サーフ、さっそくいってみましょう。

- ●「メガミックス」すごく期待していま す。隠れキャラにレンタヒーローは当然 入っていますよね? 入っていないと質 いませんよ(ウソです。ちゃんと買いま (産児&県・西薗真吾) ウメ聞ぶぶ、あえて何も申しません。 財待以上のデキでしょ? レンタヒーロ -ファンは1月13日発売の「セガマガジ
- ●「ソニック・ザ・ファイターズ」は、ホ ントにサターンで出るんですか? 個人 的に楽しみにしてるんですけど

ン」2月号は必続! 涙してください。

東京都・最高調子 ウメ言うっ! その質問は……。ただ、 「期待しています!」っていうお菜書をい ただくわりには、サタマガやファ 通の 期待の新作ランキングでは全然上がって こないんですよね(って情報が少ないか らですよね、すみません).

●業務用「アウトラン」の分岐点でスタ ートボタンを押していると、鈴木裕さん の名前が出てましたよね。あの頃から気



ファイターズょって、900 ' すぐにできそうだけどね・・

にしていて、それが今では雑誌で見かけ ることが多くなり、何とも感慨深い思い (埼玉県・池田吏一) ウメ圏その裏技、私も知ってました!(サ ターン版でもできますよね)あの頃は"知 る人ぞ知る"存在でしたね。私も"自分 の上司なんだな"と思うと、不思議な気 分になります。

●「サタマガ」誌上の開発者のコメントを いつも楽しみにしています。特に読者か らの質問や提案に対してきちんと回答さ れていて好感がもてます。「BEメガ」割刊 当時からこういう場を重視し、最近はい ろいろな方のコメントも読めるので面白 (堺市・西口真一)

ウメ■ありがとうございます。 勘臓の治 ョージ・ウエスト氏も、さぞ暮んでいる ことでしょう。「BEメガ」のさらにそのま た前の、「Beep」も面白かったよねぇ、今 でもすごい雑誌だと思います。

●今年の年末もAM2研からかなりのソ フトが出ますが、AM2研のスタッフっ てそんなに多いんですか? 不思議だ。

(底児島県·前田拓寛) ウメ闘う一ん、確かに多いかも。でもね、 掛け持ちも多いんですよ。片岡とか、一 時期は「ソニック」とサターン版パイパ

パーチャサーフでは、おハガキを募集 しております(質問や婆望がありました ら、私が責任を持って担当者に答えさせ ます)。なるべく、ハガキ1枚につき1タ イトルでお願いしますね。

一ズを平行して作ってましたからね。

AM2研は今年の年末も、「スカッドレ ース、に「メガミックス」と、アーケー ド&コンシューマで話題を独占! からも頑張ります。来年もよろしくね、

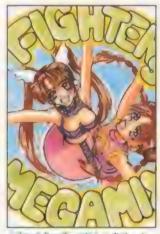




思うのでヨロシクね。本当にごぶさたしてる間に、 みんなからのい







大阪府

鯖のるん

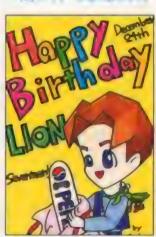
a e valoro a la





石川県・

VF3 のサター ゆご引える。





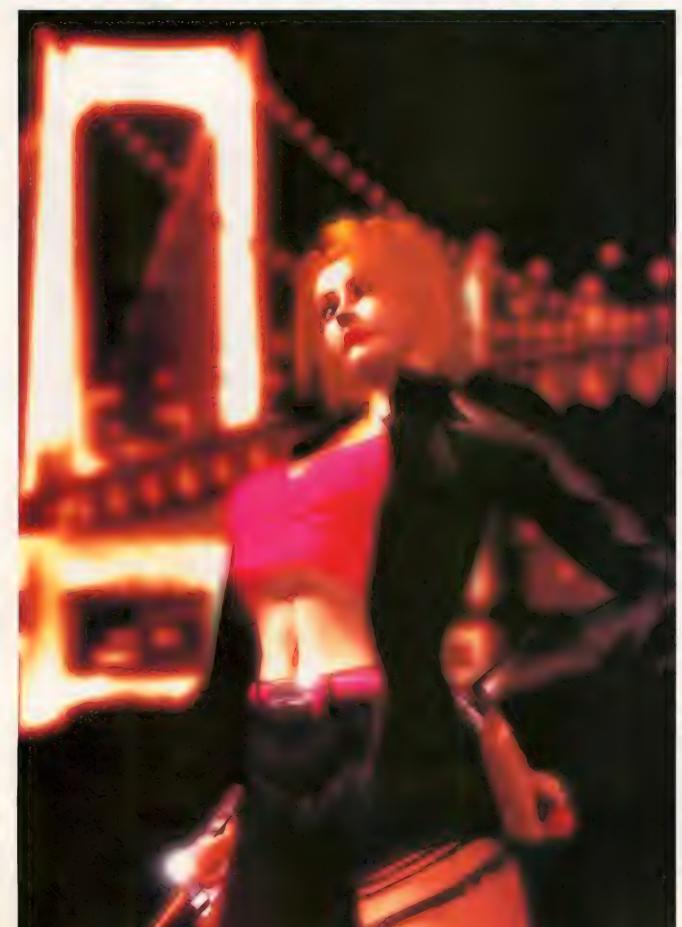
ab amigainian

採用者から抽選で Tシャツ+αが当たるぞ!!

antique els les que el bien e MARINE THE CONTRACTOR

「AM2研Express Neo」で は、みんなのハガキを大募集して いるぞ。イラストはもちろん、み んなの質問や意見に対し、AM2 研か直接答えてくれるよ。ハガキ は直接AM2研に渡すから、今後 の作品(音楽を含む)への意見や要 望も、制作の参考にされるかもし れないぞ。採用者には抽選で特製 Tシャツ+aをあげちゃうからね。 SEGA AM R&D DEPT.#3

フ回日を迎えた「ラスプロ」キャラメイキング。今回はNAGI/ もちろんAMS研べーあー氏イラストコーナーも全開/ さらに大好評連載再開のパーチャロン議座もますますパワーアップだ!



NAGI HOUJYOU

青白く輝く巨大な橋を見つめる豊 競 椰 (ナギ) に、リムジンを降り た若い男が声をかける。

「お嬢様、お父様が心配しておられ ます。家にお戻りください。」

「心配? ……ふんつ/」

個は男の言葉を鼻であしらいつつ、いまいましい父の姿を思い浮かべた。
あの男は私利私欲の事しか考えない金の亡者。金さえ出せば、すべての物を――人の命や愛情さえも/――貰えると思っているような男。娘である私の事も金儲けの材料としか思っていない。そんな人が私のことを心配ですって? 傑作だわ……。若い男は、彼女に向かってさらに説得を続けた。しかし、彼女は顔を

石い男は、仮女に向かってごらに 説得を続けた。しかし、彼女は顔を 背け、ひたすら沈黙を守る。 「……お母様も泣いておられます。」

・・・・・・お母様も泣いておられます。」 お母様・・・・・何があってもじっと 耐え、我慢しているだけの人。その まま、あの男のそばにいて一生我慢 し、泣き続けていればいいわ。私は、 そんな生き方はごめんよっ/

「私も、お嬢様は家に戻られたほうが……」

「お黙りっ/」

その時だった。沸々と高まる心の 叫びに彼女の唇が我慢しきれなくなったのは……。

「フン、あなたも所詮、あの男の犬 じゃない。ただ尻尾を振っているだ けの犬に、私の気持ちがおわかり? もう私はあんな欲と欺瞞に満ちた家 には戻らない/」

そう叫ぶと彼女は闇の中へと姿を 消し、若い男は二度と、彼女の姿を 見つけることができなかった。

デザイナーからひとこと

今月はナギお姉さまの勇姿です。 このCGの連載も早いもので今回が 7人目。次回の草波リサさんで一応 の最終回となります。いよいよラス トスパート! 最後まで応援よろし くねっ!

(AM 3 研パブリシティ・デザイナー小野弘司)

M aking of Charactor. File7

NAGIOできるまで

女性キャラの主役格として洋子の イメージがまず最初に固まっていた ので、あとの女性2人は、その洋子 を中心として、可愛い系妹タイプの 草波リサ、そして女王様系お姉さん タイプの豊饒 椰 (ナギ) と、ちょ うど対照的になるようにキャラを制 作していきました。

で、デザイン的にかなり難航した リサに比べれば、ナギは多少の紆余 曲折があったものの、あまり大きな 問題もなく、順調に制作が進んだキャラと言えると思います。

それは多分、ディレクターの安部

の女性の好みがちょうどこのタイプ の女性で、ほかのキャラ以上に、細 かい指示が出ていたというのが大き かったんでしょう(笑)。

「襟が立っているほうがいい」とか「ジーンズを破ってくれ」などといった、デザイナーが困るくらいの細かい指示が出ていましたから……。

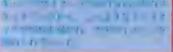
もちろん順調といってもいろいろありましたね。中でも記憶に残っているのは、あの胸でしょうか。洋服や髪の毛、そして胸の揺れはできる限り現実を再現したいという目標があったので、ナギの胸ももちろん揺

らすことを考えて大きめに作ってもらいました。そして1人のプログラマーがそれに専属でつき、長い時間をかけて"服ひらひら"や"胸揺らし"の研究を行っていたのです。

しかし、胸のプログラミングは難 航、一時期は「胸に別の生き物が入っているのでは?」と思うような奇 妙な動きをすることもあり、チーム 内の不安は高まっていったのでした。 しかし、さらに研究が続き、担当プログラマー入魂の、非常にリアルな 胸の揺れが完成。ホッと「胸」をな で下ろすこととなったのです。

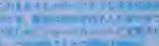


















1.1

















わりと順調に進んだナギのデザインですが、逆にモーションのほうは、 苦難の日々が続きました。

サイのモーションはまず資料集め でつまづきました。実は予想よりも 遙かに少なかったんです。サイに関 する資料というものが……。

サイという武器は結構多くの人が その存在を知っていて、使用法も多 少は想像がつくと思うんです。しか し「これがサイの使用法だ!」とい う決定的な資料はまったく見つから ず、初期の段階でかなり困り果てた



のを覚えています。もちろん資料がすべてではありませんが、こんな感じで使うのかなと不安を抱いたままモーション制作作業に移っていくのも、すごくイヤなもの。ですから、資料集めや情報収集は必死の思いで、これでもか、これでもかと行われ続けたのです。

その甲斐あってか、モーションキャプチャーの前までにはどうにか、いくつかの資料らしき物を集めることができました。そして、少ないながらも、そこから多くのことを学びとることができ、ナギの技考案にも生かされたのです。

そんな感じで、資料の問題もなんとか乗り越え、いよいよモーションの制作となっていきます。しかし、ここでもまたサイに悩まされることになりました。

コンピュータ上で再現して初めてわかったのですが、サイの動きとい

うのは予想以上に細かで微妙な回転が多く、実際に自分の手でその動きを再現するのは簡単でも、コンピュータ上でそれを再現するのはかなり手のかかる作業だということがわかったのです。サイ担当のデザイナーは、そういった微妙な回転まで再現するために、本当に毎日のように、サイを振り回しては、画面に向かい悩み続け……ということを、繰り返していました。サイについてはほかにも色々ありまして、本当にデザイナーに苦労をかけた武器でしたね。

企画サイドで注意した、苦労したことと言えば、最初の資料集めもそうですが、女性3人の技構成や動きのパランスのこともありますね。外見や性格などと同じように、実は動き的な部分でも、女性3人のベクトルを同じ方向にしないようにと、かなり意識して技を構成し、モーションを割り振っていきました。



リサは曲線的、回転系の動きを中心に、腕に持つ武器を主体にして闘うタイプ。ナギは鋭角的でキビキビとした鋭い動きをさせ、足技を主体に闘うタイプ。中間となる洋子は、どちらもバランスよく、といった具合に、動きの部分でも差別化を試みたんです。ですからナギは、その鋭いサイの動きにプラスして、足技が豊富なキャラクターになっています。(「ラストプロンクス」アシスタント・ディレクター 山下信行)



ヒューマンでビューティフルヒューマンライフリリの巻

私は毎週テレ朝の「リングの魂(りんたま)」を視聴している。プロレスファンというわけではないが、なぜか日曜深夜には見ずに寝ることはできないのである。それとは全く関係ないがAM3研部内には「ファイヤープロレスリング(以降「ファイプロ」)の私設同好会「PWD」が存在したりする。プロレスとは身近にあるものだとつくづく感じるこの頃であった。

そんな矢先、サタマガ編集部より 1本の電話あり。「㈱ヒューマンさん とSS版ファイプロで対戦の企画が ある」とのこと。これはノ と思い、 すぐさま「PWD」コミッショナーの デンジャラス家泉氏と相談し、即参 戦決定。

試合出場代表選手を決める部内予選会を、お昼休みを活用して開催。 「PWD」約30名による熱戦の結果、 5名の戦士が選ばれた。

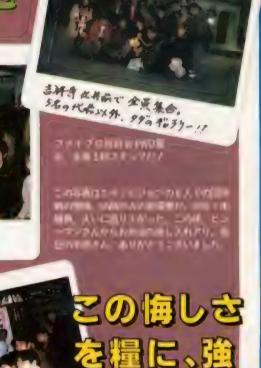
いよいよ決戦当日、我々は大都市

吉祥寺にそびえるヒューマンさん自社ビルに訪問する前に丸井吉祥寺店前に集合場所を設定。誰1人遅刻することなく時間通りに集合。みんなのヤル気がうかがえる。午後6時ヒューマンさん到着。ヒューマンさんスタッフ一同の暖かいお出迎えに我々は大感激だ。開発スタッフから簡単な説明の後、試合は開始された。「ドン!」「バン!」「うおーっ!!」(注:今の効果音は試合の状況。白熱した状態が伝わるとありがたい。試合の模様は本誌202、203ページに詳しく掲載してあるのであえて書かない)

闘いは終わった。我々「PWD」は 2勝3負で惜しくも敗れ去った。

しかし我々の心の中には、憧れの「ファイプロ」スタッフと聞えた喜びと、12/27発売のSS版「ファイプロ」を購入し、更なる練習を積んで再戦を申し込もうという闘志を秘めてヒューマンさんを後にしたのだった。







AM3研パーカスプロ』イラストコーナーVol.11

お正月なら着物で勝負!!

八つあるので





P.N. 黄ペペろーに



P. ハカプついの親父 ア・ハカプついの親父



P.N.やむらさとるくん

イラスト大募集!

本コーナーでは「ラスプロ」のイラストを大募集しているぞ。 我こそは! と思う人はいます ぐ応募! 普通のイラストと同時に、テーマ別イラストも同時 募集しているので、腕に自信の ある人もない人もどんどん応募 してね! 採用された人には、 AM3研から素敵なプレゼント がもらえる! いや、コレ本当。

イラスト以外にもいろい ろ送ってくれた方、どう もありかとうございます



*** ラスブロでバレンタイン!!

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 て ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部 「AM3研Rush!!ラスプロイラストコーナー」係まで

Dr.ワタリの電脳戦機パーチャロン講座

Vol.19 講師:セガAMS研企画 II 重郎



Dr.ワタリ、'96年を総括

早いもので、'96年ももうおしまい。業務用バーチャロンがデビ ューしてから、はや1年が経とうとしている。今回はそんな中、 Dr.ワタリ的には今年はどんな1年であったのか、そして来年 への展望にはどのようなものがあるのか等について根ほり葉ほ り聞いてみた!

1 まずは軽く今年を振り返って…

では、ドクター。早速ですが、'96 年という年は、あなたにとってどん な年でしたか?

Dr.ワタリ■「結構、散々でしたね。 特に6月あたりだったかな、頭部に 腫瘍ができてしまいまして。その切 除に多少パタパタしたりしました。結 局、良性だったからいいんですが」。

- それは災難でしたね Dr.ワタリ回「まあ、わりと」

仕事面では、どのようなぐあいで したか?

Dr.ワタリ■「相当混迷してました

と言いますと?

Dr.ワタリ■「業務用をリリースし たあとは、個人的には割とじっくり 次作のコンセプトや仕様を練り込む 時間を作るつもりだったんですが…。 いきおい、開発とは直接関係ない 様々な雑用が転がり込んできまして。 特に3月以降は、恒常的に120%稼 働状態を強いられる毎日でした。今、 こうして生きていることが不思議な くらいです。

雑用、ですか……。

Dr.ワタリ画「まあ結局、後々のバー チャロン・プロジェクト発展のため の下地を作る、ということに関して はどれも必要な作業だったわけなん ですが……。そういった意味では、 96年という年は、今後、例えば'97年 にリリースされるであろう「2」等 の作業を円滑に進めるための下地作 りに終始した、というところでしょ

いきなりまとめにかかっているよ うですね。

Dr.ワタリ■「うっ。ばれましたか」

にとってどうだったんです?

アーケート版電脳戦機バーチャロン '96年1月リリース



ひょっとして、面倒くさがってま せん? ダメですよ、今回のコンセブ トは「根ほり葉ほり」なんですからね。 Dr.ワタリ圖「すみません。やっぱり どうも、疲れてるのかな?なんか、 体もだるいし」。

いや、僕は全然気にしませんよ。 どんどん質問させてもらいます。で、

もういきなり核心をついちゃうんで すが、結局、サターン版ってあなた

Dr.ワタリ関「ややっ、そうきますか」 ええ。今回この辺の質問に関して は、僕自身それなりの答えをいただ かない限り引き下がるつもりはない。 そんな覚悟で臨んでるわけで。のら りくらり系は控えてくださると嬉し いんですがね、個人的には、みたい なところで、とりあえず先制攻撃な

Dr.ワタリ圖「なんか、ものものしい

感じなんですが。

実際のところ、スーパーバイザー 的なスタンスって、どんなもんでし

歯がゆいところはありますよ、どう したって。オリジナルの業務用とい うのが、いい意味でも悪い意味でも 非常に複雑な構成を伴うプロダクツ だったでしょう。その枝葉末節にい たるまでをコンセプト面から正しく

理解してサターン上で再構築する、 という作業はやっぱり元を作った人 間でないと難しいのでは?とか、そ もそもサターンでできるのか?みたい な疑念は常にあるわけですからね」。 あなた自身にとって、そこら辺の

疑念は氷解したんでしょうか? Dr.ワタリ■「難しいところだな···。 まあ、嘘は言いたくないので正直に 申しますと、本質的に「そのまんま 移植」は不可能なわけです。ここら 辺に関しては、リリース前の私のコ メントを参照してもらっても構わな いんですが、「サターン版は業務用の ダイジェスト版になる」という点に 嘘偽りはなかった、ということにな ると思うんですが。で、そうなると 問題の焦点は『ここだけは譲れな い!」というポイントとして設定さ れた、プレイフィーリングの完全再 現という項目の完成度に絞り込まれ てくる。私の立場からすれば、これ

サターン版電脳戦機 '96年11月29日発売●5.800円●ツインスティック対応



に関してスーパーパイザーとしてど こまで踏み込んでいけるのか、みた いなところが常に問題としてのしか かってましたね」

一実際、どんなもんだったんです か?

Dr.ワタリ■「越えるべき垣根は多 かったですよ。やはり、部署が違う とコミュニケーションの難度が上が る。ちょっとしたニュアンスでも、 いや、微妙なものだからこそ電話口 やFAXでは伝えきれない。そして、 ゲーム開発においてはここら辺の微 妙なニュアンスをどれだけ正確に相 手に伝えられるかでソフトそのもの のクオリティが変わってくる、とい う現状がある。常に顔を付き合わせ

ている人対人のコミュニケーション が、結局一番確実だったりするわけ なんですが、そこら辺でまず最初に 試練を課せられた感じはあります」 一ふむふむ。

Dr.ワタリ■「もちろん、たらればの 話なんてのはいくらでもできるわけ ですが、そんな絵空事コメントは意 味がないですよね。結論から言って しまえば、移植スタッフは決して理 想的とは言えないスケジュール&開 発環境下で合格ラインを越える仕事 をした、とは思いますよ。もちろん、 サターンという枠組みの中での話で すが」

と、おっしゃいますと? Dr.ワタリ回「移植クオリティ、と一 言で言っても様々なポイントがある。 なぜ、業務用では1イント回しだった のがサターン版では2イント回しに なっているのか。なぜ、業務用より も少ないポリゴン数でロボットが描 画されているのか。なぜ、業務用よ りも低い解像度になっているのか。 なぜ、通信対戦が実現されていない のか…。ここら辺の内容が渾然一体 となってクオリティ問題を形成して いるんじゃないか、と思うんです。 で、例えば最初の3項目に関しては、 純粋にサターンというこぢんまりと したハードでは実現不可能である、 という一語に尽きます。業務用のバ ーチャロンというプロダクツは、モ デル2を2枚使用してやっとこさ動

いている、という代物です。サター ンに移しかえる時点でそもそも無理 をしているという前提があるわけで、 そこら辺の事情で怒られてしまうと 「できないものはできない」と謝るし かない」

それって、そういった作り手の事 情ってやつをユーザーに汲んで欲し い、ということなんでしょうか? Dr.ワタリ■「それに関しては私自 身、発売前インタビュー等でも機会 を見てお伝えしてきたつもりではあ ります。ある意味、期待されるソフ トという宿命を負わされているもの の、ハード的に越えられない壁を吟 味しての「ダイジェスト版」という 商品的位置づけである、と」

X-BAND

大体わかりました。では、話題を 変えまして、と。XBAND版について なんですが。

Dr.ワタリ■「はあ」

一実際のところ、どんな感じなんで すか? なんか、急に発売が決まっ たりして妙にあわただしいですよね。 変に作り急いだり、売り急いだりし てるんじゃないかって勤ぐられたり しません?

Dr.ワタリ■「いや、これが実は結構 いい感じなんです。我々自身も驚い ていることなんですが。かなり、と いうか相当遊べますよ、対戦ゲーム として

一対戦ゲームとして、ですか?

Dr.ワタリ にええ。このXBAND版 って、対戦専用なんです。11/29に発 売になったオリジナル版のような対 CPU戦とか、スコアアタックとかは できないんですよ」

純粋な対戦専用ツールみたいな趣 がありますね

Dr.ワタリ■「ええ。ただし、操作特 性に関しては完全にオリジナル・サ ターン版のそれと同一です。 XBAND対応ソフトって、オリジナ ル版よりもレスポンスが「ダル」だ ってよく言われるんですが、パーチ ヤロンに関しては全くそんな事はな いです。それに、1画面を1プレイ ヤーがフルに使ってプレイできるの って、やっぱり魅力的ですな。これ は完全に「買い」といっていいんじ やないですから

一珍しくベタ褒めですね

Dr.ワタリ■「サターンという家庭 用ハードをプラットホームとして、 パーチャロンが独自の進化を開始し たということが個人的には素直に嬉 しいんですよ。しかも、クオリティ

に関しては、サターン・レベルのも のを維持しているっていうのはやっ ばり大きいでしょう」

なるほど。業務用の対戦スタイル をそのまま移植、というよりもむし ろサターン・オリジナル版のパーチ ャロンを通信対戦してみるとこうな ります、といった感じのアイテムと して評価できる、ということなんで すね?

Dr.ワタリョ「その通りです。ですか ら、段階としてサターン・オリジナ ル版のパーチャロンをやり込んでそ の操作特性をマスターする。で、満 を持してXBAND版での戦いに臨む。 これが妥当なスタンスなのかも、と 思ったりしてますけど。おまけフィ ーチャーとして自機のカラーチェン ジ・モードとかもありますから、一 種カスタマイズできる楽しさもあり ますしね」



Dr.ワタリ がすべて を斬る!!

お値段や発売日の方は?

Dr.ワタリ■「基本的にソフト単体 での発売ってないんですよ。で、商 品形態としては2タイプありまして、 セガサターンモデムと同梱での定価 15,800円。もう1つはメディアカー ドとセットでの定価2,800円。つま り、ソフトの単価は実質1,000円と いう破格値になりますね。両セット 共に対戦する際には必ず必要になる

ものとの同梱なので、変な意味での 抱き合わせ商品ということにはなら ないと思います。肝心の発売日の方 は、なんとか年末までにねじ込みた い、ということで現状では12/31と いうことになってます」

それは恐ろしい。どうやら眠れぬ 正月を過ごせそうですね。

Dr.ワタリ■「スムーズにいけばい いんですけどね」

(BAND専用「バーチャロン for SEGA NET 日発売●2.800円●ACT●SEGA NET





4「2」ってどんな感じなの?

一今度はいわゆる「2」の件なんで すがね。

Dr.ワタリ■「ちょ、ちょっと待ってくださいよ。なんか、質問があまりにも通りいっぺんすぎません? よくありがちな、サターン版の話が一段落するとお次は続編の方へ、みたいな」

一ややっ、なんか逆襲されてる感じ ですね。

Dr.ワタリ■「そりゃそうですよ。だって考えても見てくださいよ、これから作り込んでいこうというゲームソフトに関して、開発者が実はそう多くを語れないなんてことは目に見えてるのに、なにかを期待するのってフェアじゃないですよ」

ーそれは確かにそうですが

Dr.ワタリ■「現状では、モデル3で やってまーす、とかパーチャロイド の数は増えまーす、くらいですよ。 まあ、どこでも言ってることですが。 いろいろ試したいことがてんこ盛りなんで、とにかく時間が欲しいですね。まあ皆さん、とにかくそう焦らずに今あるアイテムをきちんと消費していきましょうよ。楽しみは後々までとっておいたほうがいいんだって。絶対」

一まあ、確かにおっしゃるとおりではあるんですが…。しかし、僕のききたいことはですね、「2」ではどんな新技が入るのか、とか変形メカなんかが使えるようになるのか、みたいな表層的なことじゃないんです。もっと根本的なこと、つまりバーチャロンというプロダクツがアーケードという一種独特の空間に投入されたとき、僕自身が感じたこととして「なにかか変わりうる片鱗が見える」みたいな予感めいたものがあって、それは何か、とずっと考え続けてきた。で、行き当たったビジョンとして、これ

って、ビデオゲームというものが単なるスタンドアローンな金集め機に留まるのではなく、ゲームセンターという環境をプレイヤーが自発的に使いこなすツール的なものへの変容、というか方向性を暗示している、そんな印象なんじゃないか、と思ったわけです。

Dr.ワタリ■「ふーむ、なるほどね。そう言うことでしたら、多少話が堅くなることを許していただくとして…。私のような業務用に携わる人間にとって、家庭用ゲームの多極化というのは常に興味深い状況なんです。家庭用ゲーム機上では、それこそ対戦格闘ものあり、ギャルゲーあり、RPGあり、等々で賑やかなもんですよね。家庭用ならではの方法論に基づく様々なソフトの乱発は状況を混沌とさせはしますが、なにか新しいものを生み出す素地としては決して悪いものではないはずなんです。で

は、これに対して業務用はどうすべ きなのか、という問題になりますと よく言われる乱暴な議論としては 「業務用は家庭用以上のハードの進 化を続ける。よって家庭ではできな いことがパリパリできるんで差別化 か可能である!」みたいなのがある んですが、これって私には疑問なん ですよ。無目的にハードが恐竜的進 化をしても、道を誤れば宝の持ち鷹 れになってしまいますし。で、我々 はなにをなすべきか、というコンセ プトメイキングの問題になりますが、 そのためには環境把握が非常に重要 な問題になると思うんです。つまり 「アーケードって、どんな場所?」っ ていう。私的な言葉で言ってしまう と、そこは「互いに必ずしも面膜が あるわけではない不特定多数の人間 が集まり、それでいてなにがしかの コミュニケーションを行うことので きる独特の空間」みたいなことにな

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座



18回の連載を振り返る

過去10カ月にわたって連載されている当講座であるが、ここら辺でこれまでの連載内容について総括してみるのも悪くないだろう。

Vol.01(3/8号掲載)



・ 一個目、ということもあって制と無 が大の者。都会のコメントが味わい 違いてする。

Vol.04(4/26号掲載)



キャラクター紹介をしてくれるゲー キャラクター紹介をしてくれるゲー かたいな気持ちでまとめてみた協っ でも、出なかった。

Vol.02(3/22号掲載)



Vol.03(4/12号掲載)

いきなりの攻略影響。テムジンを例 解解説、スペースがなりず、図が小 解解説、スペースがなりず、図が小 さくなりすぎて見にくくなってしま さくなりすぎて見にくくなってしま

Vol.06(6/14号掲載)



の関からページが4ページに、というところなのだろうか?というところなのだろうか?というところなのだろうか?

Vol.07(6/28号掲載)



表材としてバル・バス・パウを取り ・数定面での乗り下げを行った。 割 ・数で面での乗り下げを行った。 割

Vol.08(7/12号掲載)



かねてより質問の多かったパイパー からしてデイブの由来について見 解的、健中の、タッカーノ氏に よる情報的なコメントの数々の方が 個人的には楽しい。

Vol.05(5/10·24号掲載) Vol.09(フ/26号掲載)



ドルカスは、個人的には結婚気に入っている。ちっこくて可愛いので、 この間ではキャラクター・データの この間ではキャラクター・データの を数字の種別なので面套らった人も な数字の種別なので面套らった人も

Vol.10(8/9号掲載)



紹介、かなり馬騰っぽいです。まパーテャロン・ワークスのスタッ

226

るんですが。そこには、「今、その場 に居合わせていたからこそ感じるこ とのできるモノ』っていうのが必ず あるはずなんです。それって、不特 定多数の漠然とした人間集団によっ て構成されるライブ空間みたいな感 じになってきますよね。すると、そ の空間のコアとなり、その空間自体 を演出できるようなプロダクツがあ ると俄然活性化してくる。それは昔 の路地裏であるならベーゴマやメン コ、駄菓子屋でのスロットレーシン グ、みたいなもんで我々の場合、ア ーケードという空間をうまく利用で きるような、既成のビデオゲームの 枠にとらわれないモノ、といった風 になる。まあ、一足飛びなんてのは 無理なんで現状の主流である対戦ゲ 一ムを素材にするとしても、あまり にも「勝ち負け」に徹したようなお 寒いモノはどうか、と。そんなもの で満たされた空間が盛り上がるわけ はないんで、「じゃあどうすんの」っ てことになると最近では「俺なりの 美学」なんてのはどう? みたいな。 「負けてなお美しい俺様の戦いぶ り!」とかですね、単なる「やった、 やられた」で一喜一憂するんでなく、 「いま、この俺の繰り出す、俺にしか できない回避運動のフットワークを 見よ!』とか「哀れなる敵よ、逃げ 回るがよい。だが、俺は一発でとど めを刺す!」みたいな今の自分にと って一番格好いいと思えるモノ(戦 いぶり)を披露しあえる、認めあえ る、そんな空間。これって、もちろ んある程度はプレイヤーの意識向上 に依存する部分はあるんだけど、そ れなりのチャームのあるソフトが逐 次導入されていけば、受け手と送り 手の相互作用によって悪い方向には 進まないと思うんですが、甘いかな。 まあ、そんなところの一試行として 初代パーチャロンでも需要のあると ころではライブモニターを入れてい ただいたり、とかですね。新宿の#3 などは最も成功した例になるのかな。 まあなんにせよ、どれも「まだまだ」

な感じではあるんですが、ゲームも 所詮道具なわけで、せっかくなんだ から自己表現の手段として使っても らいたいんですよ。格好いい戦い方 をすれば『今のは一体なに?』って なことになって、その場に居合わせ た人たちだけが抱ける共通の印象が 胸に刻まれていく。素敵な事じゃな いですか」

一なるほどね。そういった、アーケ ードという空間の特性を使いきる感 じでのライブ感覚の醸成みたいな方 向性での棄材としてのパーチャロン、 といったスタンスですか。

Dr.ワタリ■「あくまでも素材であ り、現状、そのような方向性で使い きられているわけでもないし、その ような用途に最適化されているわけ でもないですしね。まだまだ改善の 余地があるでしょう。そういった意 味でも『2』を作る意味はあると思 うんで、一応取り組ませてはもらっ ているんですが」

一今後出るであろうフォロアーにつ

いては、いかがです?

Dr.ワタリ■「どうなのかな、スタイ ルを模倣することは容易だろうけど。 個人的には分不相応に遠くを見てし まっていますから、足をすくわれな い程度に。「2」も、純粋な遊びの部 分でかなり変わっていくと思うし、 初代の完成度を高める方向性でフォ ロアーが類似ソフトを出してきても、 それはそれでOKなのかも」

一なんか、安心しました。1997年の いつになるのかはわからないわけで すが、「2」の出現を心待ちにできそ うです。

Dr.ワタリ■「本当に? それはど うもありがとう」

一こちらこそ。



Vol.11(8/23号掲載)



Vol.12(9/13号掲載)



Vol.13(9/27号掲載)



1

Vol.14(10/11号掲載)



Vol.15(10/



Vol. 16(11

Vol. 17(11/22号掲載)



Vol.18(12/27号掲載)



オマケ 今号の表紙を大解説



誰もが「えー?」っと思ったであろう今回の表紙。もうすぐお正 月だし、こんなのもよろしいかと…。カトキ氏からコメントだ。



セガサターンマガジン表紙 (振り袖フェイーイェン カトキ版)解説

Illustration:カトキハジメ Finish art Wark:有井伸孝 (SEGA)

当初は、ゲーマーの方々に使ってもらえるか不 安だった「フェイ-イェン」ですが、デビューから 1年、すっかり美少女V.日,が板についてきまし た。サターン版も発売になってひと安心……と思 ったら、なんだが最近イロモノ系に走り出して、 お父さんは心配半分、楽しみ半分。今回の振り袖 は気に入ってもらえたかな?(P.S.有井、御協力 カトキハジメ 感謝)

セガサターン トレビュ

年末ソフトラッシュを終え た1月は再び落ち着きを取 り戻したか? しかし待望 の「天外」の登場など、今回 も目が離せない。その他注 目作も続々。チェーックリ



SATURN SOFT REVIEW

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月 以内のサターン新作ソフトを対象に "お試しプレイ"を編集部で実施し、 その感想や意見を掲載するものです。 ソフトは完成版もしくは、途中バー ジョンのサンブルを使用し、未完成 数の場合は、その旨を明示し、それ を踏まえて論評します。CDソフト ということをご理解いただき購入の "参考意見"としてご覧ください。

発売予定ソフト(12月27日~ 1月17日)

免売中(12月20

日発

使用リンフル

●6.200円(全無触推器)

●RAC(ドライブゲーム) ●パックアップ(1コ)

●1人~2人間 附近 ●ハントル マルエン対応

MEAV

NISSAN PRESENTS

7.0

歴代の日

でが勢

日産協力の主

本格ドライブ

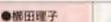
往年の

最新モデル

堂に 名車から WER

Lady Users Group

女性ユーザーズ



- ●出口かおり
- ●青山ようこ ●鈴木あつこ
- ●稲垣英緒/他

まさか週刊になるなんで……。女性ユー ザーズのみんなや女性編集者さんとの旅 行はこれからも行けるのかな? と言い

Game Mania Group

ハイローラーズ



●明石家サンマン

- **OTETSU**
 - ●リアル鈴木
 - ●瞬息不二個
 - ●ジャムおじさん
 - ●高坂亮一/他

横浜市は缶・ビンごみが月2回なんだけ と、不規則な生活でついつい忘れがち。 かなりたまってしまった。あと1回、最 後のチャンス。あ、もうダメだ。(網島)

Guest Game Writers

ゲストライターズ

つつ成人の日は大阪行きます。(ようこ)

車好きの心をくすぐる

200キロでコーナーに飛び込んで も平気というような、ゲーム性を重 視したという理由だけではフォロー にならない部分もあるのだが、使え る実車のラインナップがそれをカバ ーしてあまりある。エンジン音やコ クピットこそ違えど、私には各車の 走行感の違いは感じられなかったし、 グリップ感もリアルではない。しか し、歴代GT-Rに乗れることで、すべ てはチャラだ。コースは滝あり森あ りで変化に富んでいるが、ウソっぽ く見えないようにまとめられている。 コースによってはジェ

ットコースター並みの アップダウン! (桶田)

クルマは難しいね

トラックに対決を挑み、辛くも敗れた(本

当は圧敗)バイクも特理完了。寒い時期だ

が年始は温泉ツーリング行きたい! で

も仕事残ってるから願望っぽい。(ロン)

歴代のGT-Rが一同に揃うという ことで、ポイントはクルマごとのド ライブ感覚に違いがあるか、それが 楽しいか、ということでしょう。カ リカリしたレースゲームにしなかっ たところは、クルマの運転の楽しさ を味わってほしいという制作者の意 図が伝わって〇。個人的にBNR32 (いわゆるR32GT-R) 以外は実車に 乗ったことがないので、あまり言及 できないですが、車種による明確な 違いがあまり感じられなかった、と いうのが正直なところ。また、スプラ イトによるコクピット

も動きがヘンでチョッ トげんなり。(ガイア)



寛容な心の持ち主へ

このシリーズは周回オンリーのレ ースものにはない魅力がある。それ は、窓外を流れる美しい風景を楽し みながらドライブできるということ。 そう、レースではなく、あくまでド ライブなのである。だから時間切れ や陰険なコーナーはない。ゲーム性 を重視したソフトとは別のベクトル 上にあるものとして受け入れられる 人なら楽しめるはずだ。個人的には、 3 DO版になかったクラクションが 追加されたのはうれしいが、逆に一 般車や対向車、それにパトカー&ね ずみ取り(パトカーの

待ち伏せ) がなくなっ たのは残念。 (高坂)





の完成度

- ●ゲームスタジオ ●5,800円(全年動推奨)
- ●RPG(ロマンチィックRPG) ●パックアップ(3コ)
- ●1人用

魅力はキャ ストーリー無利 クターデザインを手がける。 100 の本格R

7.0

オーンドックスなRPG

ほとんど強制的にストーリーが進 むので考えることがないのは楽だが、 自由度がないともいえる。芝居がが ったセリフ回しに癖があるので好き 嫌いが分かれるところ。ポリゴンで 描かれたキャラクターは永野護さん の特徴をよくとらえていて、ファン はうれしいんじゃないかな。システ ムその他はごくオーソドックスなも のなので、初心者にもおすすめでき る。ただあまりにも簡単すぎるとこ ろもあるので、RPGを遊びなれた人 には物足りなく感じるかもしれない。 また、ダンジョン移動

の操作性が悪いのも残 念なところ。 (Rei)



世界観は伝わるが・・・・・・

有名人の意外な組み合わせが話題 のRPGですな。そのかいもあって か、中世を意識した独自の世界観の 演出には成功していると思います。 しかし、ゲームとしてみると、ポリゴ ンの多用による立体感はある程度再 現できていると思うのですが、いか んせん作り込みの甘いところが(後 退するとアニメーションがないとか、 大げさなアクションとか)感じられ るのと、セリフ回しやシナリオの展 開にちょっと疑問を感じる箇所がい くつかあったかな。丁寧なゲームが 好きな私としては、多

少おおざっぱに見える のか残念。 (ガイア)



購入客の80%は永野ファンか!?

僕個人がFFC (FSSじゃないよ) からの永野ファンなので、若干甘く 点をつけてるかもしれませんが、ゲ ーム内容は超シンプル。操作系が一 目瞭然の戦闘シーン、ほぼ一本道の ダンジョン、紙芝居のごとくテンポ よく進むストーリー、どれをとって も超初心者向けの内容。RPG初心者 には間違いなく買いの1本ですが、 逆にRPGマニアにはまったく物足 りないともいえる。しかし、このご 時勢にこういった冒険的な作りのソ フトを出す勇気と新しい方向性に挑 戦したチャレンジ精神

(麻宮)

は評価したいな。



発売予定ソフト NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-"Marla" of the paranormal-売中 12 月20日 2.66 公、ヨ ●ソネット・コンピュータエンタテイメント ●5.800円(全年齢推奨) ●ETC(デジタルコミックアドベンチャー の舞

女性ユーザーズ

ハイローラーズ

ゲストライターズ

昔のADVを彷彿させるのはなぜ?

え? え? 前作とはずいぶん違 うんですねえ。違う、違いすぎる! オープニングムービーも、冒頭の 重々しい雰囲気も相変わらずなのに。 これはグラフィックが格段にグレー ドアップしているのがそう感じさせ ている大きなポイントなのでしょう。 コマンド選択がなく、純粋に物語を 楽しむならやっぱりキレイな絵は不 可欠よね。でも、女の子の方が若干 力が入ってると思うのは気のせい? しかし疑問なのはグラフィックはこ んなに進化させられるのに、ゲーム そのものは斬新さを感 じさせてくれないのか



ト書きがクトい

ト書き(状況説明のセリフ)が多 すぎ。滅入ってしまいます。このテ のゲームでト書きが多いのは、トー タル的なプロデュースに難があるの では? と思います。背景グラフィ ックの上にキャラビジュアルを乗せ る手法は嫌いじゃないけど、これだ け背景から浮きまくっていると悲し いものを感じますね。キャラクター も好みが分かれるので、見た目で気 に入った人向け。ロードも早いし、 セリフも飛ばせるし、自分のテンポ で遊べるゲームを目指しているのは わかるけど、あのト書 きがそれを崩してしま っている。 (ガイア)



アニメと小説のちょうと中間

前作にあったストーリーの分岐が なくなったので、ゲームの要素もな くなっている。アニメやデジコミと 比較すると、状況説明を文章で読ま なければならないのがツラい。小説 と比較すると、2キャラしか表示で きないシステムのため、キャラの切 り換えが頻繁に起きて煩わしい。CG は格段に向上して枚数も多いので、 キャラ表示を消してサウンドノベル 風に展開させても面白かったのでは ないか。始めにシナリオありきでは なく、感動的なシーンをもっと挿入 してほしい。キャラや

声優に魅力を感じるだ けに惜しい。 (細島)



・ファイターズ'99

10 186

富華



- SNK
- ●5,800円(全年輸推奨)

●バックアップ(3コ)

●1人用

- ●ACT (特間アクション) ●無限コンティニュー制
- ●1人~2人用(対戦)



安心の1本、次の発展に期待

(ようこ)

しらん?

期待通りの完全移植にまずは一安 心。読み込みも速いし、楽人目には 削られている部分はまずわからない でしょう(私はわかりません。ある んでしょうか?)。アーケードでもま だまだ対戦人気が衰えていないから、 これだけ早い移植はありがたいです ね。ということで、ゲーム自体につ いては文句なし。が、そろそろ欲が 出てきました。サターン版ならでは のオリジナル要素がもっと欲しい/ 必殺技1発ボタンはうれしいけど、 実際はあんまりいらないんじゃない かな? 上手い人には 吏われたくないし。

(ようこ)



2D格闘は安泰かな

「ZERO2」など過去の作品も含め て、2Dの移植ものに対しては、サタ ーンはPSに対して確実にアドバン テージを持っていることを証明する ような作品ですな。あとは、ネオジオ の移植作として先行で発売されてい るROM、CD-ROM版と比較しての オマケ要素の一層の充実でしょうか。 バランスを取り直したアレンジ版な んかもいいと思うんですけど……な んて考えてしまうほどデキはいいで す。アーケードの移植止まりではな く、家庭用として、1人で遊ぶことを 念頭にいれたアレンジ

があれば完璧だったと 思うですが。(ガイア)



KOFファンは買いだ!

96年内に出ましたね。かなりの移 植の速さだけどちゃんとできてるん で一安心。拡張RAMのおかげで読み 込みは比較的速いけど、やっぱりキ ャラが変わる度に読み込むのは気に かかったかな。ボタン1つで必殺技 が出せるモードについては賛否両論 だと思うけど、このゲームはコマン ド入力がきついので格闘ゲーム初心 者にはいいと思う。でもタメ技もタ メなしで出せるってのは対戦のパラ ンスを崩しそうで怖い。BGMはアレ ンジで、サイコソルジャーステージ はアテナの歌が聴ける。 ファンは買いなのか?

(他角)



ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇頭



●パンダイ

- ●6 800円(全年輸機器) ●ADV(テキストアドベンチャー)
- ●バックアップ(1コ)

●1人用



えるような体 福色出

人間寄りのヒロイックな鬼太郎

水木氏の原作でも、野沢雅子氏が 声をあてたアニメでもなく、それ以 降のリメイク(人間の女の子が鬼太 郎の友だちだったヤツ。現在放映中 のは未見)の雰囲気だ。おどろおど ろしさ、妖怪のダークな部分がなく、 正義のヒーロー然とした物語になっ ている。これは好みが分かれるとこ ろで、私としてはさらなる暗さを求 めたい。せっかくの原作ものだし、 もっと人気キャラの絵を用意しても よかった。臨場感あるサウンドが気 分を盛り上げ、1度では真相が追求 できないマルチシナリ オは、不思議度を高め ていて効果的。(櫛田)

誰が話しているのか・・・・?

僕の好きな「弟切草」タイプのア ドペンチャー。複数のエンディング が用意されているので、それなりに 長く遊べます。ストーリーもミステ リーものっぽくておもしろいですし。 不満点を挙げれば、会話部分に名前 が表示されるわけではないので、誰 が話しているのかわかりづらい時が あるところ。これを解消するため、 声優を使って声を入れても良かった のでは? あえてテキストにこだわ ったのでしょうか? とりあえず、 「鬼太郎」好きなら買って損のない1 本かと。静かな部屋の 中、1人でやるのがお

すすめです。(明石家)



ち~っとも怖くない

とにかく一番の問題は、最初っか ら相手が妖怪とわかってるから、さ ほど驚きもしなければ、怖くもない ということ。で、その部分を差っぴ いてみても、システムや見せ方がス ーファミ時代でやってきたことから 発展していない。CDで、というかサ ターンならではの機能で、もっと切 迫感のある効果や演出を施してほし かったところ。シナリオのなかでは 村娘ユキちゃんと鬼太郎がラブラブ な展開になる話がけっこう新鮮。や や違和感を覚えたものの、こういっ

た新鮮さを感じられる 試みがシステム面にも (高坂) 欲しかった。



発売予定ソフト 免売中(12月27 100% の完成度 6.66 ●4,800円(全年齡推奨) ●PUZ(落ちモノバズル) ●無限 ランチィニュー制 ● 1 人~ 2 人用(対収) U、2P対 版テドリ SUPER CASINO SPECIAL 13/1 В 宛

一夕対戦の3通り。対人対戦は熱い です。でも、CPU対戦や通常モード は、これでホントにノーマルランク なの? と疑うくらい私には難しか ったです。ブロックの落下速度や CPUの反応の速さは並みじゃない。 Easiestにして、やっと普通に遊べ

ました。操作性もいまいち。入力に

対する反応が鈍くて、思ったように

女性ユーザーズ

今、パズルは対戦が熱い!

オープニングが超怪しい/ ウケ

たの私だけですか? 内容は、普通

のテトリスと対人または対コンピュ

回転しないのがね。でも、ルールが 簡単なので、結構ハマ るかもしれません。

元祖テトリスつい

(和財富)

ハイローラーズ

やるなら対人戦だね!

昔のアーケードをそのままにした (サウンド等はアレンジあり) 「クラ シックテトリス」で一人黙々とテト リスするのもよいけど、やはりこの ソフトならではの、「燃え燃えテトリ ス」を楽しんでほしいですね(特に 対人戦)。ルールも、自分が消したラ イン数によって相手のブロックの落 下スピードを上げることができると いう単純なものだし。決して奥は深 くないんですけど、思わず声を上げ るほど、プロックのやり取りに素直 にハマってしまうんですよね。まさ に年末に友達と騒ぐと きにオススメの1本で

(明石家)

ゲストライターズ

BGMはSSTバンドか!?

なんと懐かしい、アーケード版の テトリスがBPSの手によって復活 したというわけだ。サルが踊り、あ のBGMも健在。……で、プレイして みるとアーケード版より操作感が若 干悪い気がする。というのも、プロ ックが落下してから動かせなくなる までが早く、キーレスポンスも今一 つなのだ。そう言いつつも遊んでし まうのは、やはりテトリスの魔力な んだろうか。ただ、対戦モードは今 までのものとは違い、少々あじけな い感じがした。もう少しいろいろモ ードがあってもいいと

思うのだが。少々食傷 気味か。 (TETSU)



なんかすぐ飽きちゃって

とにかく地味。おハイソな大人の イメージを醸し出そうとしたのはわ かるんだけど、こういったゲームじ やよっぽど趣向を凝らさないとカジ ノの雰囲気は出せないよね。現に10 年近く業界にいてこのテのゲームの 成功例って見たことないもん。あと、 各ゲームの説明をわざわざしてくれ るのはありがたいんだけど、その画 面が汚くて文字がちと読みづらいの よ。それでも思考自体はそこそこに 速く、ギャンプルが7種類も楽しめ る、と考えればいいのかも。ただ、 1人でやってると、作 りのせいか虚しくなっ



要かと。

1人だとちょっと孤独感アリ

カジノものでは一番マトモな感じ かな。とかなんかエラソーに書いち ゃうけど、すんません、私バカラとか レットイットペットのルール、コレ で初めて知りました。特に勉強にな ったのはルーレットのペット方法や 出目表の見方(情けない……)。この やり方を覚えれば"本物"の場所に 行っても様になりそう、そんな本格 派っぽい作りです。でも1人で楽し めたのはブラックジャックとビデオ ポーカーくらい。その他は、やはり 2~4人同時プレイでクレジット数 が一番多い人が勝ち! みたいな楽しみ方も必

かなり本格的です

既存のカジノ系ソフトを研究して いることがわかる。ストレスのない プレイ感覚。カジノっぽい雰囲気の 重視という点では高レベル。多人数 プレイでもプレイヤー同士は持ち金 を競い、ゲームの勝負はディーラー (CPU)というのも渋い。挿入される ルール解脱も親切だ。気になったの はルーレットの操作性ぐらい。ただ、 キャラクターの貧相な顔グラフィッ クは疑問。また、ゲーム中度々入る 数当てゲームもうざったい。雰囲気 も大事だろうが、細かいコンフィグ が欲しい。メッセージ

が英語オンリーなのも ちょっと……。(高坂)



エクストラ

普

收錢

4

格派カジノが

6.33

あ

屋

がカジノに

くるけど。



の完成度

●ココナッツジャパンエンターテイメント

● 1 人~ 4 人用(対面) ● タップ対応

5.800円(全年輸機器)

●TAB(カジノゲーム) ●パックアップ(4コ)

●4,800円(全年齢推奨) ●PUZ(アクションパズル)

●バックアップ(10コ) ● 1 人~ 2 人用(協力)

の最新版。 業界 もちろん た面

よう。

短気な人には不向き(笑)

(かおり)

前作同様、登場するアイテムの 数々は、何度やっても使うのに慣れ ない。なんか、邪道? ってワケじ ゃないんだけど、とにかく嫌だなぁ。 本来のロードランナーとは、完全に 違うソフトとしてとっかかった方が いいのかな。それとも単に私が不器 用なだけ?さて、問題そのものは、 さすがその筋の方が作っただけあっ て非常に濃いし、難しい。時間と忍 耐力がある人にはオススメ。特に忍 耐力は絶対必要! でないと問題作 った奴を殴りたい気持ちになること ウケアイ。そんな人は エディットに燃えまし

(かんな)



マニアによるマニアのた……(以下割愛)

(ロンドン)

「ゲーム業界の著名ライター、プロ グラマー、デザイナーが匿名で作っ た上級者向けロードランナー」とい うことなので、まずは期待しつつプ レイ開始。 …… ふーん (プレイ中)。 えー、とりあえずワシが求めている 方向性とは違う難しさですかね。て いうかヘンに難しいアクション重視 面や隠し金塊、トライ&エラーでわ かるトラップが多すぎ。個人的には 時間差堀りや敵誘導を存分に駆使し たパズル性の高い面が好きなんです が、本作は小手先で難しくしてると 思う。匿名じゃなく、実 名ならイイのが作れた

はずでは? (ロンドン)

「チャンピオンシップ」じゃないのね

地中に金塊が埋まっていたり、ワ ープポイントがあったり、前作同様、 我々往年のファンには少し納得のい かないフィーチャーが最初からある。 システムを新しくしたのなら画面構 成をもう少し考えてほしいし、レト 口さを出すならシステムも昔のまま にしてほしかった。「ロードランナ 一」という作品をやらせたいならそ の両方が満たされているものがいい。 また、難しさとしてはよくできてい るが、ステージの作者を匿名にした のは疑問。業界人というだけで誰が 作ったかわからないの ではやる気も半減して しまう。 (TETSU)

Tetris 1. 1987 Elorg, Original Concept&Design by Alexey Pajitov, Tetris Licensed to The Tetris Company, Tetris S C 1996 The Tetris Company Tetris S are Trademarks of the Tetris Company, All Rights Reserved. C COCONUTS ENTERTAINMENT Load Runner is a trademark licensed exclusively to Douglas E.Smith C 1983 Douglas E.Smith. (C 1994 Presage Software Development Company, Load Runner: Legend Returns was designed and developed by Presage Software Development Company, based on the original Load Runner game by Douglas E. Smith SEGA SATURN version programmed and manufactured under license from E.T. Corporation

発売予定ソフト



100%

競易用

使用サン の完成産

- ●吉本興業
- ●5,800円(全年動推奨) ●ACT (格闘アクション)
- ●1人~2人用(対戦)

女性ユーザーズ

あんまリスカッとしないのはなぜ?

吉本の若手(?)芸人をタコ殴りで きるってのがウリなんだろうけど、 それほどパンチ力を感じられること もないし、殴っても笑えるほどのリ アクションがあるわけじゃないんで、 少し拍子抜けな感じ。視点が限られ ているせいもあって、相手との距離 が測りづらいことも。しかもチャン ビオンモードはたった1人だけを4 年間も育成するわけでしょ? よっ ほどお気に入りがいないとツラいよ ね。ボクシングだけじゃなく、ちょ っと息抜きできるようなミニゲーム とかもあれば良かった かも。

(かおり)

いまいち盛り上がりに欠ける

ハイローラーズ

キャラクターの顔部分をあえて巨 大化し、状況によって変化する個性 豊かな表情を楽しませるなど、演出 面はおもしろいのですが、ゲーム性 の方がいまいち……。ジャブで相手 のガードを上に引きつけ、そこへボ ディブローを決め、連続技へ移行す るなどの駆け引き自体は悪くありま せん。問題は相手の攻撃が非常に見 づらいことと、スピード感のなさ、 そして操作性の悪さ。特に対人戦モ ードでの画面の見づらさは致命的。 カメラアングルを自動的に切り替え るようにすれば良かっ うーん、 たのでは?

(明石家)



ベタベタノリは好きですか!?

ゲストライターズ

アーケード版のアメリカンなノリ から大阪ノリに変わりはしたものの、 ベタベタの雰囲気とゲームの内容は 変わっていない。ゲーム自体はそれ ほど難しくなく、コンピネーション やカウンターなどボクシングゲーム ならでは駆け引きの楽しさもちゃん とある。選手の声を本人が当ててる のはいいけど、それ以外の音響関係 が地味なのはなぜ? そのせいでゲ ーム全体が締まらず、ダラダラした 雰囲気になってしまっているのが非 常に残念。あとはこのノリについて いけるかどうか。吉本 嫌いな人は絶対ダメだ ろうな。 (TETSU)



第四の黙示録



- ●6,800円(全年齢推奨・2 枚組み)
- ●RPG(フィールド型RPG) ●バックアップ(3コ) ●1人用



シナリオはいいデキだわね

長期間かかったわりには、正直言 って1番最初にPCエンジンでプレ イした時のような衝撃は受けなかっ たな。それでもシナリオはよく練ら れてるし、サブゲームが豊富なのも うれしい限り。でもそれだけに、操 作系の古臭さが際だってしまうのよ。 主人公をトレースするようなパーテ ィの進み方といい、戦闘時の長い間 といい、小部屋に入る際の読み込み といい、もう少し長時間プレイを意 識するシステムであってほしかった な。たいしたことじゃないけどね。

でも登場キャラの顔が やたら左向いてんのは 理解できん。(かおり)



良くもなく悪くもなく

いまいち。

このシリーズは初めて游ぶんだけ ど、べつにどこが楽しいってのはな かったな。最近の流行りっぽい演出、 よくあるシステム、わかりやすい物 語。及第点は越えてるはずだし、シ リーズを通してのクオリティは最高 なんだと思う。でも、俺にとっては 「なんの感情も得られない物」でしか ないわけで。敵が弱くてサクサク進 めるけど緊張感はないし、選択肢が 出ても正解を選ぶまでループするだ け。堅実な作りというか、有り物を 壊さないように作ってるような……, あ、キャラに思い入れ がないんで、そのへん



全編クライマックス!

導入部分がちょっと長いかなと感 じるものの、その後はテンポ良く、 気持ちいいくらいサクサク進む。し かも、定期的にヤマ場があるため、 いやがうえにも盛り上がり、グイグ イ引き込まれる。舞台が変わったこ とで、シリーズ独特のテイストは薄 れているが、その分、これまで「天外」 が好きではなかったユーザーにも入 りやすいだろう。また、ちょっとした イベントやミニゲームにも制作者の こだわりが感じられ、非常に好感が 持てる。特筆なのはムービーの画質 の高さ。フル画面の上 に非常にきれいな仕上 がりに満足。 (高坂)



天地無用 量校無用



- ●8,800円(全年齢推奨・2 枚組み) ●ADV(アドベンチャー)
- ●パックアップ(5コ)





オマケ 無用ノ

久々にぐったりしたよ

天地無用が好きでたまらないとか、 声優が好きとか、砂沙美ちゃん命と かそういう人には、もうたまらん! のソフトなんだろうけど、知らない 人や、このゲームで天地にハマろう なんて考えている人は手ェ出さない ほうが……。要はたまにアニメーシ ョンする紙芝居みたいなもんですね。 画面の切り替えも急に変わる感じで 印象悪いし、しかもセリフは途切れ 途切れでテンポが悪い。もう少し丁 寧に作ってあげられなかったのかな あ。一応選択肢でストーリーが変わ るようですが、やっぱ り紙芝居には違いない

ファン以外お断りゲー

抜きの点数です。(居)

ハチャメチャお楽しみアニメがア ドベンチャーゲームに!? てな感じ ですか。ん一。ていうか原作知らん。 アドベンチャーとしては、足でコン トローラーが操作できるほど少ない 選択肢の中に物語分岐のフラグがあ ったりして、まあ楽しめるんじゃな いかと。ただし、「天地無用」を知っ てて好きじゃないと楽しくないかも。 少なくとも俺はそうだったんですけ ど。まあ、おまけとかクイズとか、 細かいところで充実してるし、悪く はないのでは。質いたい人だけ買っ てくださいとしか言い ようがありませんな。 いやはや。 (居酒風)

おまけCDは豪華だが

OVAやTVでおなじみの天地無用 のゲーム第2弾。前作に比べるとCG →ムービーへの切り換えがスムーズ で、テンポはいい。アニメのクオリテ ィも高いレベルだが先行のPS版と 比べるとやや粗さが目立つ。後半ス トーリーは2つに分岐するが、一方 は新キャラの個性が弱い(もともと のキャラが強過ぎる?)ために、やや 盛り上がりに欠ける。気になるおまけ CDは、ラジオドラマ3本とOVAサ ミーの主題歌が入った超豪華版。本 体価格が高めなのか残念だけど。ゲ ームのOPとEDの歌

が入っていればファン なら買いだが。(網島)



(あつこ)

発売予定ソフト タイムギャル&忍者ハヤテ SUESS. 月17日発 使用サンプル の完成反 99% ●エグゼコ・デベロップメント ●5:800円(全年輸推費)・2 枚組 ●ETC(インタラクティブアニメ) ●制限コンティニュー制 ●1人~2人用(交互)

女性ユーザーズ

ハイローラーズ

ゲストライターズ

インタラクティブアニメの真髄

高校時代の私は、LDゲームにイン タラクティブムービーのようなゲー ムの未来を見ていた。それだけに、こ の2タイトルには思い入れがある。 今回の移植に関しても極めて原作に 近い。ゲーム性はともかく、こうした 歴史上のカテゴリーを、CD-ROM という格好の媒体でふりかえること は、復刻以上の意味がある。オリジ ナルアニメとして成立し得る主人公 のキャラクタ一性、シナリオ構成な どは CD-ROMに頼ってイベントシ ーンにいいかげんなアニメを挿入し まくる、現在の一部作品 での傾向を批判してい

(櫛田)



懷古主義者必携?

昔にハマったゲームが家庭用ゲー ム機へ移植されるのは懐かしくてい いもんですな。まあ、中身は画面に 出てきた矢印とボタンと同じ操作を するだけの、ごく単純な物ですよ。 悪く言えば単調。良く言えば気楽に 遊べるゲームってとこですか。ムー ビーの画質はサターンにしちゃ普通、 サウンドもなかなか、移植の完成度 は高めです。さらに、やたらと細か く変えられるオプション類も泣かせ てくれます。「タイムギャル」と「忍 者ハヤテ」のカップリングは微妙な 感じですが、お得感の 高さはあるんじゃない かと。 (居酒屋)



完全移植だが・・・・・

画像的移植度はLDという媒体の 質から考えれば、まだ完全というに は及ばない。しかし、その他の部分 (ゲーム性、基板のディップスイッチ 等々)は、マニアも納得の完全移植 である。とはいっても、ゲームシス テム、シナリオ、動画のクオリティ は、前時代的なモノのになってしま っていてちょっと恥ずかしい(いた しかたないところではあるが……)。 というわけで、ゲームマニア以外の 方が、サターンというハードでプレ イして満足できるかどうかは疑問。 2作品が合体したとは

いえ、価格の割高感も 否めない。 (リアル)



どこまでもていねいな作り

るかのようだ。

6.33

D

8.0

再びロ

クマンが立ち上

の湯

ボ

前作と比べると格段に良いデキ。 アニメーションやキャラの動きまで、 やっと本当のサターン版が出たとい う感じです。ステージごとにトラッ プも豊富で飽きがくることはないし、 背景やステージ内での移動にしても、 凝りまくっているので感心してしま いました。難易度が高いといっても、 このシリーズの中ではそれ程高くな いし、パターンさえ覚えてしまえば 良いのでちょっと時間をかければ解 けるレベル。コンテニュー数やタイ ムに制限があるわけでもないしね。

所詮子供向けと思わな いで一度プレイしてみ ては? (あつこ)



次世代ロックマンの片鱗見えた

ちょっと目を難したスキに、ロッ クマン君もう8作目。毎度おなじみ な面構成とゲームパランスを提供し てくれる本シリーズですが……お、 今回は雰囲気が違う/ 前作ではフ ァミコン&スーファミ時代を彷彿さ せた画面だったのに、今回は次世代 風なパステル調画面がメイン。要所 要所の会話シーンも見やすくなって るしと、いい意味でも改良点が目に つきました。もちろん、ゲーム性は ファミコン時代とあまり変わりませ ん。ただ、この変わらなさ自体も

「ロックマン」の魅力。 次回作に期待しましょ。 (ロンドン)



攻略を楽しみましょう

アニメの採用や横スクロールシュ ーティング要素の採用と、いくつか 新しい部分が見られますが、やっぱ り "ロックマン" してます。全体的 に敵が固いし、ステージの仕掛けが 意地悪で一発死にすることもよくあ る。正直な話、最近のやわなアクシ ョンゲームに慣れてしまった人には、 難易度が高いとか言って敬遠されそ う。とはいえ理不尽さはなく、どん な難所でもパターンさえ覚えてしま えば難なくクリアは可能。最初のイ ライラを我慢できる人、歯ごたえの ある攻略性の高いゲー ムを求めている人には

心靈呪殺師太郎丸



- ●タイムワーナーインタラクティフ ●5.800円(全年無推課)
- ●ACT(サイキックアクション)
- ●制限コンティニュー制

使用サンブル の完成度

●5,800円(全年齡推奨)

●無限コンティニュー制

●ACT (スクロールアクション)

●カプコン

●1人用

●1人~2人用(集力)

美青年が江戸の悪を 敝 一風変わ

回復アイテムが少なくない?

ゲーム自体はごく普通の横スクロ ールアクションなのでサクッと遊べ ますね。ただこのゲームの特徴であ るハズの攻撃手段がちょっと使いに くいのが難点。ロックオンまでが遅 いので、ちょっとイライラしますね。 あとはステージの初めや、中ポスっ ぽい敵の登場時にもう少し派手な演 出が欲しかったかな? せっかく 「呪殺師」という肩書きがあるのにも ったいなかったです。難易度が高め なので、アクション初心者にはちょ っと辛いけど、敵の攻撃パターンが 決まっているので、こ の位がちょうど良いレ ベルかも。 (あつこ)



パリア&連射で超燃え燃え~

説明書には「怨霊が暗躍する江戸 の町が舞台のサイキックアクショ ン」などと、ワケわかんないコト書 かれてます。が、遊んで見るとこれが かなり面白い! 敵を追尾する自動 照準の微妙なタイムラグや、パリア (退魔蒼壁掌)の使いどころをマスタ ーすれば、本作がマジメに作られて いるゲームなんだ、ってことがわか るでしょう。ただ難易度が非常に高 いため、初心者お断りなムードもプ ンプンするんですが……。そうそう、 エレベーター面やボート面(勝手に

命名)といった、各ス テージの演出も多彩で 好きです。(ロンドン)



動きはいい感じかな?

オススメです。(柿内)

人がプレイしているところを見て いると、動きはよくて、演出とかも 結構おもしろい。でも、実際プレイ をしてみると、割と理不尽な攻撃が 多くてちょっとイケてない気がする。 それを難易度が高いととるのか、そ のあたりが疑問点。ゲームの序盤か らそんな感じなので、アクションゲ ームが得意な人でないとついていけ ないと思う。それと、オートロックオ ンにはストレスを感じることも……。 できれば、オートとマニュアルをつ けてほしかった気もする。ポス戦は、 それぞれ凝った戦い方 が用意されていて楽し めた。(さんじゅうご)

BATSUGUN

●バンブレスト

クレジット増加技

神奈川県・金森信也・19歳

クレジットを増やすことができる 裏技だ。ゲーム中にポーズし、ボー ズをかけた方がA、B、A、B、X、 A、Bと入力する。コマンドを入力す るごとにクレジットが増加する。





かータル こけん トレクレート 数ケリ・スたる amplified the said fall within the

セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

開発者のゴーストと対決

bit級 東京都・マルコン魂

開発者が隠しマシンのストラトス で走行したときの、ゴーストが出現 するコマンドを紹介。ラップ数を決 定する画面で「3LAP」にカーソル を合わせ、XとRとZを押しながらC で決定する。すると半透明のゴース トカーが出現するぞ。



前的产生多 人名 化二二二字 人 テストでは他にとよりな。ているので

「タイムアタック」モードを選択し、ラッフ





\$ \$ 6 % % B B - 6 7.2 1, 11,10,10

美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~ ●エンジェル

bit級 東京都・三上洋子・14歳

通常、クリアしないと出すことが できない「おまけ」モードの出現コ マンドを紹介。オプション画面でし、 X、Y、Z、Rと順に入力。すると「お まけ」が追加され、セーラー戦士全 員の変身ムービーが見られる。





太閤立志伝』

秀吉以外のキャラでプレイ

bit級 神奈川県・小川靖正

最初から秀吉以外のキャラクター でプレイできる裏技だ。ゲームの始 めにLとRを押しながら「最初から始 める」を決定する。するとプレイヤ 一選択画面が出現。明智光秀、柴田 勝家、新武将でプレイ可能になる。









裏技大募集

- ゲームギアなど)の裏技を募集しています。
- ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、よって、右の謝礼を進呈いたします。

ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛 先まで送ってください。

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード(サ ●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早 ターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、 く届いて解説のすぐれているハガキを優先させて いただきます。なお、採用者には内容のランクに

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 「セガサターンマガジン」編集部「次世代裏技リーグ」係まで

サターンソフト2本 32ピット級 サターンソフト 1本 16ピット級 図書券3.000円分 8ビット級 図書券2,000円分

やセガサターンソフトのかわりに、同本数のメカドライフソフトをご希望 されてもかまいません。また、ゲーム4アソフトを二点望の方は、セガサターンソフト 1本につきGGソフト 2本相当とさせていたたきます。なお、 ほしいソフト名は第3為領までお書きください。

作・編曲家、ヴァイオリニスト 篠崎正嗣





しのざき まさつぐ 1950年東京生まれ。「OGRE ~ Grand Repeat」で細曲を担当、音楽のジャンルにこだわりはなく、様々な作・細曲と演奏をこなす。情感豊かなその作品は、TVをつけていれば必ずどこかで聴いた事がある答 ソロ活動の他、グループ「式郎」としても活躍、ミュージカル「アニー」の音楽監督も務めている。



「伝説のオウガバトル」 タクティクス オウガ; で使われた名曲の数々が、美しい交響曲と混声合唱になって再登場 原曲 岩田匡治・岭元仁、編曲 篠崎正開 データム・ポリスターより発売中 定価3,000円: 松込

OGRE~Grand Repeat~」のアレンジは、以 前FFのボーカルコレクションで数曲アレンジ を担当したことがきっかけで、サウンドプロデ ューサーから依頼されました。選曲は、作曲の 岩田国治氏と崎元仁氏が選んだ中から、楽器の **編成とアルバム全体のまとまりを基準に、僕自** 身が最終的にセレクトしました。アレンジをす るときに最も気を違うのは、曲のイメージを損 なわないようにしつつ、原曲との違いを出す、 というところです。でも「OGRE」は曲がとても 良かったので、やりがいがありました。ただ、 いつもと違ったのは、コンピュータで打ち出さ れた譜面しかなかったこと。僕は、手書きの譜 面でないとイメージが湧かない方なので、今回 は、原曲を聴きながらまずそれを譜面に起こし、 同時にアレンジを練っていく方法をとりました。 アレンジする順番は、使う楽器が多い方から。 スケジュールがタイトだったので、煮詰まって 部屋をウロウロ歩き回ったりしたこともありま したが……(笑)。

ゲーム・ミュージックということで特に苦心した点は、一曲一曲が短いので、それをいかに肉付けするかということですね。イントロで引っ張り、最後にオチを付けるという技が必要になってきます。そこの部分は、僕は元々、アジア的な音楽が好きなので、異国風なアレンジを施してあります。僕は会話などでも、最初は別の話題を振っておいて、後から本題に入るというのが好きなんですが、それは編曲にも表れていて、今回も出だしを聴いただけでは、多分原曲がわからない曲が何曲かあると思います。

他のゲーム・ミュージックの編曲については、すぎやまこういちさんとは親しいので、ドラクエは聴きました。「よくもこんなに派手にオーケストラアレンジしてくれたね(笑)」という感じ。N響が使えたのも良かったんでしょうね。もし「OGRE」もコンサートをやるなら、編成しなおさないとだめでしょう。楽器の種類が多すぎて、普通のオーケストラではメンバーが足りないから。でも、今回のアルバムを聴いてゲームの一場面を思い出してもらえたり、プレイしてない人には曲を聴いてからゲームに興味を持ってもらえたら嬉しいです。

最後に、皆さんには好きなジャンル以外の音楽も幅広く聴いて欲しいです。そこから色々な発想の展開もできる筈。好きな曲しか聴かないような風潮をなるべくなくしたいな(笑)。僕も最近時代劇のBGMも手掛けました。今もオン・エアしてますが。



Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン 読者プレゼン

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼ ントします。ただし、対象となるソフ トは、'96年12月27日までに発売され たセガサターンソフトに限らせていた だきます。上記に該当しない商品名を 記入の場合、またソフトの年齢制限に 抵触する場合は無効とします。※ご希 望のタイトルが入手不可能な場合は、 編集部より改めて別の希望をうかがい ます。ご了承ください。



■応慕のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下 の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキ に、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住 所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲーム ソフトの場合はタイトル)を書いて応募してく 締め切りは1月17日(当日消印有効)発表は本 誌'97年Vol. 4 の誌上で行います。※商品によ っては発送に時間がかかりますが、発表から2カ 月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。 (TEL 03-5642-8185)

2 「電脳戦機バーチャロン」 ポスター●5名

非売品/提供 セガ

あちらこちらで見かけた人もいるかな。サター ン販パーチャロン販促ポスターだ。



ーズ'96」ポスター 3名

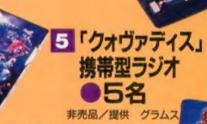
非売品/提供 SNK

毎度おなじみ草薙京。来年こそは大学生? て なわきゃないですね、 ゴメンナサイ。



③「ザ・キング・オブ・ファイタ 4「バーチャファイター2」 筆箱●3名 提供 セガ

昔懐かしい、ドアがたくさんついた筆箱。中 身はやはりパーチャ2鉛筆で決まり?



OVAも発売間近の「クォヴァデ ィス」。サターン版「2」の発売 も待ち速しいね。

6 「ステークスウィナー」オッズ カード 3名 非売品/提供 ザウルス

JRAのオッズカード。22日の有馬記念は当た ったかな? 来成年の人は馬券買えないけど

11月8日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

福島県・山崎康一郎、山梨県・尾田健児、栃木県・今村克也

北海道・小野寺一司、神奈川県・小松真哉、宮城県・菅野健二

鳥取県・岩崎修二、新潟県・角田史裕、東京都・平塚陽子

大分県・長内 充、群馬県・内山秀生、神奈川県・加藤 央 香川県・杉田栄司、岡山県・笹岡香織、神奈川県・菊田公彦

大阪府・大場幹彦、千葉県・堤直広、兵庫県・大橋信敏

沖縄県・杉田涼子、三重県・石田司郎

②「THE KING OF FIGHTERS '96」 ポスター(3名) 茨城県・常盤青伸、奈良県・単山宗一、秋田県・松田省三 ③「機動戦士ガンダム外伝 | 戦慄のブルー」ポスター(15名) 神奈川県・白木悠大、兵庫県・篠原 洋、福井県・玉村圭司 埼玉県・福田健太郎、神奈川県・馬場 清、奈良県・佐々木澄子 群馬県・石田恵一、愛知県・岡本浩二、千葉県・白井正二 岡山県・土山宣幸、東京都・増子裕史、埼玉県・岡崎陽平 埼玉県・太田敦史、大阪府・岡本浩幸、北海道・小田郎勇人 @「Cebu Iskand'96」ポスター(5名)

北海道・道田昌樹、群馬県・関浩昭、千葉県・田中貴一

愛知県・近藤祥仁、福島県・国分一成 G「スーパーリアル麻雀PⅥ」等身大ポップ(2名) 群馬県・内山秀生、神奈川県・加藤 央 ®「ソニックウイングスSpecial」マグカップ(10名) 山形県・永野公彦、愛媛県・南宮栄司、埼玉県・別所 透 三重県・畠山 茂、福岡県・市川哲司、熊本県・橋爪 唯

京都府・井口純樹、東京都・奥田安信、広島県・寺島紀幸 寫知県、加藤崇子

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は 本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

年末の注目株を中心にお届けした'96年最後のセガサターンマガ ジン、いかがだったかな。年末の発売ラッシュはひと段落したが、 来春発売の新作もぼつぼつ、見えはじめてきているようだ。サタマ ガ週刊化まで、あと36日。それでは、よいお年を#

セガサターンマガジン1月31日号は 1月17日発売です

本誌の内容に関する お問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。 1997 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子/編集協力 ヘッドルーム (山田朋一 高橋祐介 野本由起) ターニングポインツ(稲元歳也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限会社(浅 川直樹)/アシスタント 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明/ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政嗣大介 杉本穰司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一 郎 柴山道久 篠田 聪 修羅騎士鷹 中島健次 加島 綾 飯田REI 藤原昌之 工藤 剛 種村美 和子 山田 功 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 淵川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ピー・フォー (藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 邯鄲庵(白勢房校) 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田連也 川野辺順子/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大 金 彫 小林士蘭 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 都川正次 平野正樹/イラスト 八重樫彩蔵 小 島伸行 吉村勇子 北山賃代/写植 ケイズグラフィック 三共社/校正 フィールドアップ/印刷 大 日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを 募集しています。ハードや音楽など、専門分野に 精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介 原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター 募集係」にお送りください(東京近郊にお住まい で、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合 は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡が ない場合は、不採用と了解してください。



このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。







THUNDER FORCE GOLD PACK 1

サンダーフォース ゴールドバック1

メガドライブでシューティングの金字塔を築いた作品、「THUNDER FORCE III MD」と「THUNDER FORCE III」がゴールドパックとして復活! さらにCD-DAによるアレンジサウンド、CGムービー初心者に優しいキッズモードを追加!

価格 4800円 発売中

「CD disc A」を 3000名にプレゼント!

「サンダーフォース ゴールドパック1」と
「ハイパーデュエル」の
バーコードを送ると
「Thunder Force III」の
アレンジサウンドが中心の
音楽CDが3000名に当たります



第1回締切:1996年12月末日 第2回締切:1997年2月17日 (消印有功)

Campaign Technosoft Shooting RushCampaign



HYPER DUEL

ハイパーデュエル

アーケードで好評を博した戦術変形シューティング 「ハイパーデュエル」がサターンに登場! アーケードモード、アレンジモード、二つのモードを登載! クオリティーアップされたグラフィックとサウンド! オリジナルムービー集録!

価格 5800円 発売中

Technosoft Shooting RushCampaign Technosoft Sh

Tecno Soft Es

THUNDER FORCE GOLD PACK 2

サンダーフォース ゴールドバック2

業務用へ逆移植され話題を呼んだ「THUNDER FORCE AC」と「THUNDER FORCE N」がゴールドパックとして復活! さらにCD-DAによるアレンジサウンド、CGムービー 初心者に優しいキッズモードを追加!

価格 4800円 発売中

「CD disc-B」を 3000名にプレゼント!

「サンダーフォース ゴールドパック 2」と 「ブラストウインド」の バーコードを送ると 「Thunder Force IV」の アレンジサウンドが中心の

音楽CDが3000名に当たります



締切: 1997年2月17日 (消印有功)



BLAST WIND

ブラストウインド

サンダーフォースのテクノソフトが放つ、

超硬派SF縦シューティング!

超怒級ボスを先鋭ウエボンで粉砕!ステージ中の進行ルートの 分岐により、ゲームの面白さは2倍以上!

戦術破壊 縦シューティング" 荒ぶる風"ブラストウインド始動!

価格 5800円 1997年1月17日発売



京生

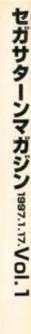
〒859-32 長崎県佐世保市勝海町165-1 株式会社テクノソフト「CDプレゼント disc-A」又は、「CDプレゼント disc-B」係まで
※当選はCDの発送をもって変えさせて頂きます。

住所 氏名 年齢 電話番号

オリジナル音楽CDが GOOO会 に当たる! Technosoft Shooting Rush

Technosoft Shooting Rush Campaign

はがき裏面



第行人・資本立即 編集人・翌日 物 〒103 東京都中央区日本橋道郷町24-1 第行 ソフトバンク株式会社出版事業部 電話 管景の3・5642・8100 編集の3・5642・8125

